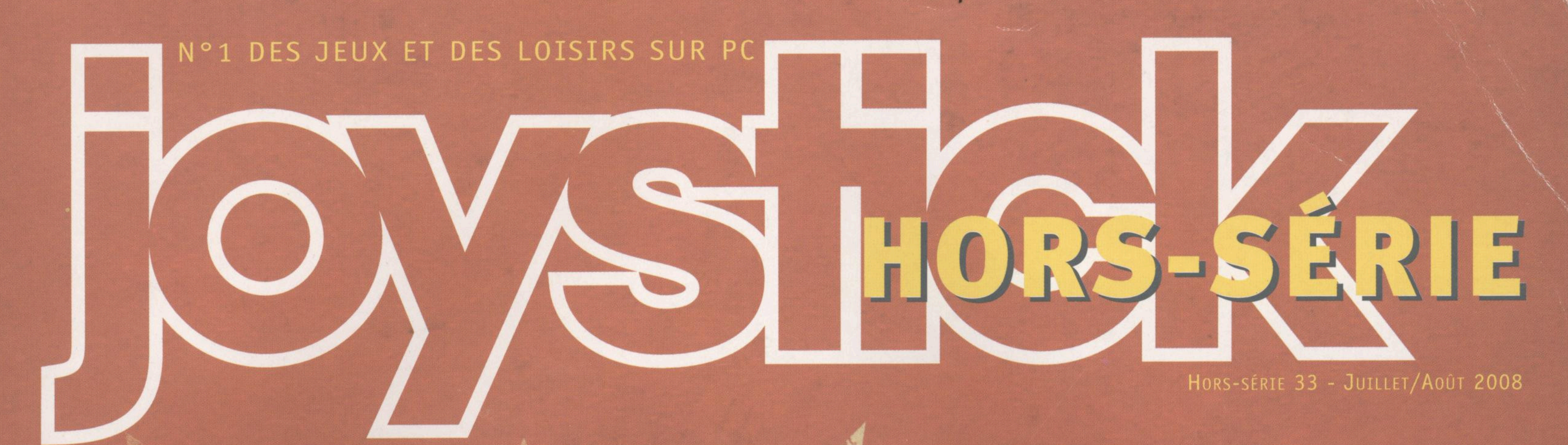


Hors-série 33 - Juillet/Août 2008

100% JEUX INDEPENDANTS

Dossiers, Portraits, Chroniques, Reportages...

Plus de 80 jeux présentés et décortiqués !

Découvrez la nouvelle vague du jeu vidéo :

- les développeurs de demain
- une autre manière de jouer





Hors-série 33 • Juillet/Août 2008 • FRANCE métropolitaine 7,50 € • ANT GUY 8,50 € • REU 9,35 € • BEL 8,50 € • CH 15 FS • CAN 12,75 $ • LUX 8,50 € • MAR 82 DH


canal
jeux vidéo
La chaîne du jeu vidéo
canal
jeux vidéo
Téléchargez cette vidéo | Gérez votre playlist
Rechercher...
OK
Notez cette vidéo :
Canal A la une
Canal Actualités
Canal Tests
Canal Reportages
Canal Emissions
Canal Astuces
Canal Live
Retrouvez toute l'actualité en vidéo sur votre bureau.
Télécharger le player
Metal Gear Solid 4
Nouvelle vidéo Street Fight IV
Test vidéo Toki Tori
Nouvelle vidéo Beyond Good & Evil 2
Test vidéo Endwar
Interview Hideo Kojima
"Réveille le joueur qui est en toi"
Bientôt sur vos écrans

sommaire

HORS-SÉRIE 33
ÉTÉ 2008

15



JEUX

C'est là que débute la super, la géniale, l'exceptionnelle, la mirifique, l'incroyable, la (oh le lourd) fantastique rubrique Jeux ! Plein de titres dans plein de genres différents. C'est génial, et c'est nous qu'on l'a faite. Pas les jeux, hein, la liste.

34



L'INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'événement exceptionnel qui fera bientôt de l'ombre aux Oscars. Sauf qu'ils n'ont pas forcément le budget pour se payer des décors de ouf', de la musique qui pète et Colin Farrell en string.

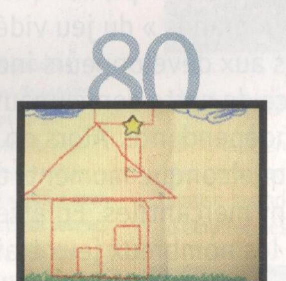
46



INTROVERSION

Derrière l'équipe de développement d'*Uplink*, *Darwinia* et *Defcon* se cachent de véritables êtres humains. Autant vous dire qu'on était presque déçus de ne pas tailler le bout de gras avec les extra-terrestres que l'on imaginait jusque là.

80



JONATHAN MAK

Probablement surnommé Big par ses camarades de classe, Jonathan n'en a pas moins réalisé l'incroyable *Crayon Physics Deluxe*. Un jeu royal, un jeu best-of, un jeu qui a vraiment super bonne mine.

JOYSTICK Hors-série 33 - ÉTÉ 2008

JOYSTICK Hors-série n°33 - Été 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 7,50 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
CHEF DE RUBRIQUE : Michel « Yavin » Beck
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Fabrice Bloch, Damien « Savonfou » Coulomb, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Laurence Mijoin (secrétaire de rédaction), Brice « Tuttle » Roy, Marie-Claude Rodriguez (correctrice), Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
(prenom.nom@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Jérôme Adam
DIRECTEUR COMMERCIAL PÔLE JEUX VIDEO : Vincent Saulnier
DIRECTRICE DE PUBLICITÉ : Sidonie Collet
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Didier Péchon
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE CONSTRUCTEURS : Alban Chassagne
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE DISTRIBUTION : Willy Weingartner
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE HORS CAPTIF : Antoine Richard

FABRICATION
CHEF DE FABRICATION : Francis Verdelet
(francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
DIRECTEUR DE LA DIFFUSION : Vincent Alexandre
RESPONSABLE ABONNEMENT : Anne Cornet
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.



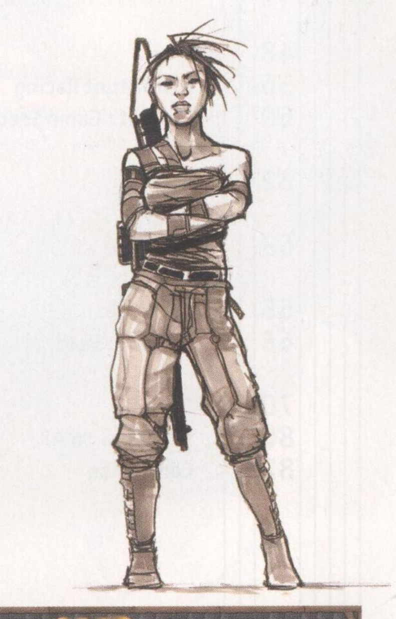


COUVERTURE
© Joystick/Gruth

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

La première rubrique Déclaration d'Indépendance dans Joystick, je m'en souviens comme si c'était hier. Non, la vérité, c'est que je ne m'en souviens pas. D'ailleurs, au début, elle ne s'appelait même pas comme ça. Et, à moins de fouiller dans les armoires, je n'ai plus les noms en tête. Quoi qu'il en soit, il s'agissait au départ de présenter l'actualité du jeu vidéo indépendant sur une petite page insérée dans la rubrique news de votre mensuel favori (si si, favori). Que les temps ont changé ! La rubrique compte désormais quatre pages, présente entre douze et seize jeux, et fait toujours, en France, autorité en la matière. C'est qu'il reste difficile de convaincre certains confrères de l'impact que peut avoir la « scène indé », comme j'aime l'appeler. Alors quand on m'a proposé de lancer un hors-série complet sur le sujet, imaginez ma joie ! Et mon désarroi devant l'ampleur du travail à accomplir. Réaliser un tel numéro relève d'un véritable parcours du combattant, avec de grands moments de doute face à l'ampleur de la tâche. Je dis surtout ça pour les pigistes qui ont travaillé comme des fous sur les nombreux textes que vous allez découvrir. Il en a fallu du courage pour réaliser les interviews, portraits, dossiers et autres nombreuses fiches de jeux à découvrir. Mais ils ont réussi haut la main et permettent ainsi à Joystick de rester le leader absolu d'un milieu atypique, rock & roll et franchement attachant. Un milieu qui intéresse même les grosses pointures depuis quelque temps, car que ce soit Nintendo, Sony ou Microsoft, les trois « grands » du jeu vidéo actuel ont tous ouvert leurs bras et leurs portes aux développeurs indépendants. Mais ils auront beau faire, l'essence de cette communauté est de savoir rester libre et par définition… indépendante. Alors on leur souhaite bien du courage s'ils tentent, à un quelconque moment, de récupérer le mouvement à des fins uniquement mercantiles. En attendant, je vous laisse bousiller vos vacances avec les nombreux jeux traités dans ce numéro. Et si ça ne vous suffit pas, notre joli DVD contient une bonne centaine de titres supplémentaires. Histoire de faire durer le plaisir.

Yavin











Mode d'emploi

POUR QUE VOUS VOUS Y RETROUVIEZ DANS CE GROS BORDEL, ON VOUS A CLASSÉ TOUS LES JEUX PAR CATÉGORIES. ÇA C'EST PARCE QU'ON EST DES TYPES SUPER MALINS QUI DÉCHIRENT TOUT. ET COMME VOUS AVEZ UN SUPER CERVEAU QUI COMPREND VITE, ON NE VA L'ÉCRIRE QU'UNE FOIS.

les genres

• action

Boum boum ratata à tous les étages. Ça pète, ça tire, ça flambe, qu'est-ce qu'on se marre. Ahem.



• aventure

Ici se retrouvent tous les jeux d'aventure. Logique. Mais aussi les jeux de rôle. Illogique. Mais c'est comme ça et si ça ne vous plaît pas, vous pouvez toujours revendre le mag à un pote.

• course

Des jeux de bagnoles vroum vroum pour que Yavin soit quand même content d'avoir contribué à ce hors-série.



• ovni

Tous les jeux impossibles à caser ailleurs. Du simulateur chelou au délire d'auteur chtarbé, en passant par tout un tas de réalisations improbables mais néanmoins excellentes.



• plate-forme

Ça court, ça saute en l'air et sur la tête des ennemis. Parfois, ça tombe dans un trou et ça crève, aussi.





• réflexion

Oula. C'est pas trop pour nous ça, faut avoir un cerveau.



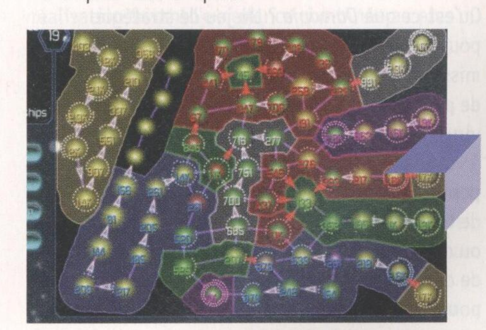
• shoot

Du laser, du triple shot, de la smart bomb et des hordes de petites boulettes de couleur entre lesquelles il va falloir slalomer. Bon courage !



• stratégie

Là, il faut encore réfléchir, mais aussi tuer des gens dans tous les sens, ce qui nous amuse quand même vachement plus que d'empiler des briques.



les configs

> TOUTES

JEUX JOUABLES SUR TOUT, DU 386 (ND YAVIN, EUH, N'EXAGÉRONS RIEN...) AU DERNIER QUADRI-CORE DE GROS BOURGEOIS. ET PARFOIS, ÇA TOURNERA MÊME SUR DES MACS, C'EST DIRE. LA PLUS GRANDE PARTIE DE LA PRODUCTION INDÉPENDANTE ÉTANT RÉALISÉE AVEC PEU DE MOYENS, CELA SE RESSENT DANS LES JEUX, GÉNÉRALEMENT APTES À TOURNER SUR LA PLUPART DES CONFIGS EXISTANTES. EN GROS, IL VOUS FAUDRA UN ÉCRAN, UN CLAVIER, PARFOIS UNE SOURIS, ET VOUS POURREZ Y JOUER. MAINTENANT, SI VOUS N'AVEZ RIEN DE TOUT ÇA, C'EST QUE VOUS ÊTES EN TRAIN DE JOUER AU MONOPOLY OU À PUISSANCE 4. ET LÀ, ON PEUT PAS Y FAIRE GRAND-CHOSE.

> MOYENNE

VOTRE ORDINATEUR DE BUREAU CLASSIQUE. CELUI QUE VOUS CHÉRISSEZ DEPUIS TROIS À CINQ ANS SERA PARFAIT POUR FAIRE TOURNER QUELQUES PRODUCTIONS UN POIL PLUS GOURMANDES QUE LA MOYENNE. RIEN D'INQUIÉTANT TOUTEFOIS, CAR UNE CONFIGURATION MOYENNE FAIT TOURNER EXACTEMENT 99,7% DES JEUX INDÉPENDANTS. SI, C'EST VRAI, C'EST UN INSTITUT DE SONDAGE PLEIN DE GENS INTELLIGENTS QUI ME L'A DIT. ET D'AILLEURS, SI VOUS VOULEZ TOUT SAVOIR, ILS M'ONT AUSSI DIT QUE YAVIN ÉTAIT EN FAIT UNE FEMME, ET TUTTLE, UN ROBINET QUI PARLE.

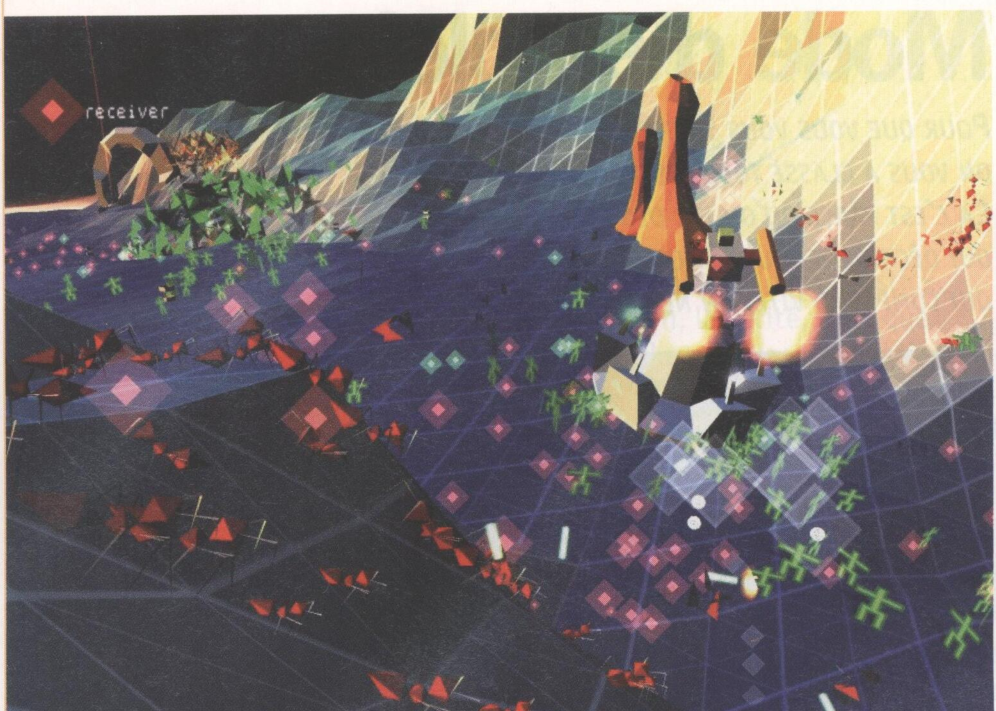
> ÉLEVÉE

CAS EXTRÊMEMENT RARE, IL ARRIVE QUE CERTAINS JEUX INDÉS DEMANDENT BEAUCOUP DE PUISSANCE POUR TOURNER CORRECTEMENT (NOTAMMENT DANS LE CAS D'ABUS D'EFFETS DE LUMIÈRE ET/OU DE PARTICULES). C'EST ICI QUE L'ON FERA APPEL À LA MENTION « ÉLEVÉE » QUI, SANS REPRÉSENTER LA MACHINE QUI FERAIT TOURNER CRYSIS EN RÉSOLUTION MAXIMUM AVEC ANTI-ALIASING X4, DEVRA PAS MAL TRAVAILLER POUR AFFICHER CERTAINS JEUX SANS TOUSSER.

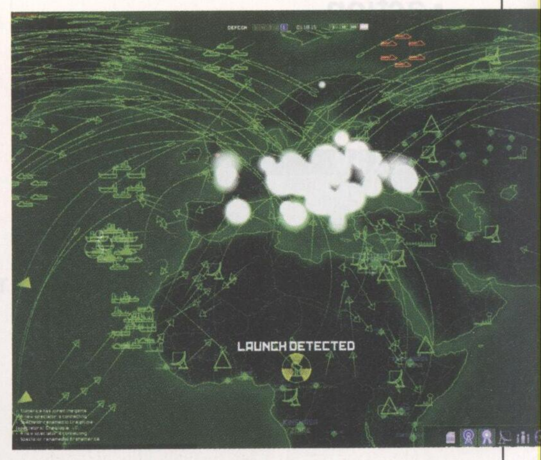
notre avis

À ESSAYER
INDISPENSABLE

À ESSAYER
INDISPENSABLE



Darwinia prouve qu'un univers 3D n'a pas besoin d'effets graphiques complexes pour procurer un intense plaisir visuel.



Les petites lumières blanches disparaissent quelques minutes après l'impact nucléaire. Somptueux.

Petit jeu deviendra grand

Ils ont réussi là où personne ne les attendait au point d'égaler, voire de dépasser les plus grosses productions de l'industrie. Leur succès est indéniable auprès de la critique et souvent auprès du grand public. Plus encore, leurs jeux font recette et permettent d'engendrer de réels bénéfices, allant parfois jusqu'à dépasser tous les pronostics.

Leur étendard ? Le jeu indépendant. Leur profession de foi ? La liberté créatrice et l'innovation. Leur recette ? Une idée de génie, une équipe de petite taille mais très compétente et un sens du buzz particulièrement aiguisé. Ils s'appellent Introversion Software, Queasy Games, Telltale Games ou encore Blit Blot et représentent pour beaucoup un idéal de réussite et de liberté créatrice. Commençons par Introversion Software. Si vous avez lu notre article consacré à l'Independent Games Festival, vous devez déjà savoir que le studio anglais dirigé par Chris Delay a joué un rôle considérable dans la reconnaissance de la culture indie, grâce au succès critique et commercial de *Darwinia*.

Sélection naturelle, état virtuel

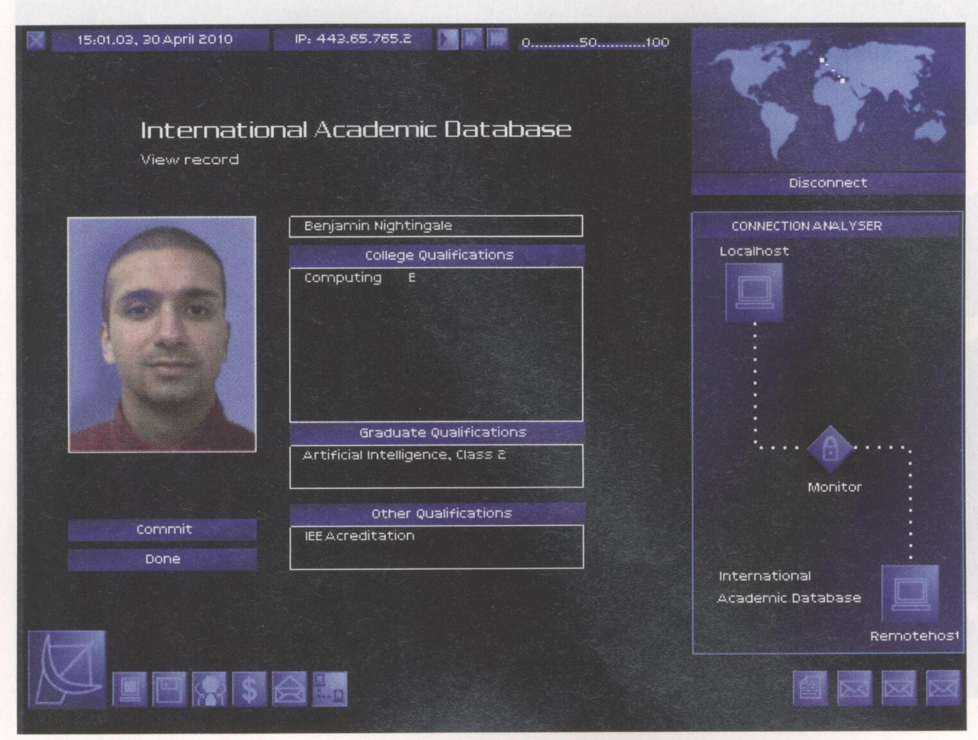
Qu'est-ce que *Darwinia* ? Un jeu de stratégie pour le moins original, dans lequel vous avez pour mission de sauver le plus de Darwiniens possible, de petits êtres virtuels menacés par un mystérieux virus. Pour accomplir votre mission, vous avez à votre disposition différents programmes, permettant de créer des unités d'attaque, de transformer certains Darwiniens en leaders ou de lancer des attaques aériennes. À l'aide de ces outils, à vous de nettoyer chaque carte pour la rendre plus sûre. Essayez alors de sauver un maximum de Darwiniens pour passer au niveau suivant. Le gros point fort de *Darwinia*, outre la qualité de son gameplay, est son design artistique. On a rarement vu un jeu combiner de réelles qualités esthétiques à une telle simplicité. Ici, ne vous attendez pas à des effets graphiques spéciaux. Introversion Software défend l'idée d'une esthétique épurée, privilégiant la simplicité du pixel brut à la sophistication outrancière des effets 3D. Comme vous pouvez en juger par les images



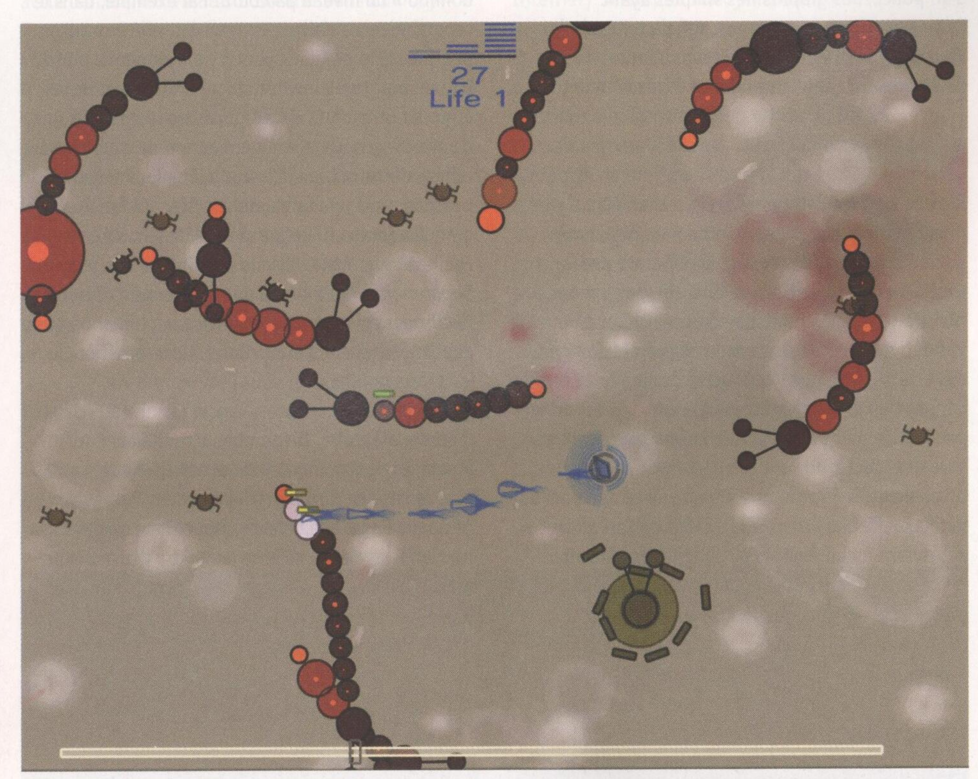
ci-contre, le résultat est très convaincant. Ajoutez à cela une bande sonore du plus bel effet (le thème musical d'introduction est à tomber par terre) et vous comprendrez pourquoi *Darwinia* est aujourd'hui encore une référence, un de ces titres à conserver soigneusement dans sa ludothèque.

Le dessous des cartes

Si *Darwinia* est le plus célèbre des jeux Introversion, les développeurs anglo-saxons ne se sont pourtant pas arrêtés là. Sorti il y a maintenant deux ans sur Steam et en version boîte plus récemment, *Defcon* est une œuvre exclusivement pensée pour le multijoueur. Et de quoi s'agit-il ? Si vous avez vu le film *Wargames*, vous devriez être en terrain familier : à la tête des forces armées d'un des 5 continents, vous avez pour objectif, non d'annihiler les forces adverses, mais la population civile que ces dernières protègent, tout en préservant la vôtre. Sorte de *RISK* en temps réel, *Defcon* est donc un jeu volontairement subversif. Un aspect qui ne s'arrête d'ailleurs pas à la thématique, mais touche également le cœur du gameplay : si dans *Defcon*, les affrontements se déroulent au ralenti, sans pouvoir mettre le jeu en pause pour autant, c'est pour qu'il soit facile d'y jouer au bureau. En appuyant sur la touche Echap, vous pouvez d'ailleurs faire passer le jeu dans la barre des tâches lorsque votre patron fait sa ronde quotidienne ! Précisons enfin que *Defcon* est un jeu à l'esthétique raffinée, servi par une musique planante à souhait. Un classique de l'underground vidéoludique.



Uplink, ou la sobriété faite efficacité.



Les effets visuels sont souvent somptueux dans *Everyday Shooter*...

LE MONDE DE WINIA

Les curieux seront ravis d'apprendre qu'une version multijoueur de *Darwinia* sera disponible au moment où vous lirez ces lignes. Intitulée *Multiwinia*, cette version sera proposée sur PC, mais aussi sur Xbox 360. Malgré son nom un peu bancal, *Multiwinia* risque bien de faire sa petite révolution et celle-ci devrait se faire au niveau du gameplay. On vous en reparle très bientôt...



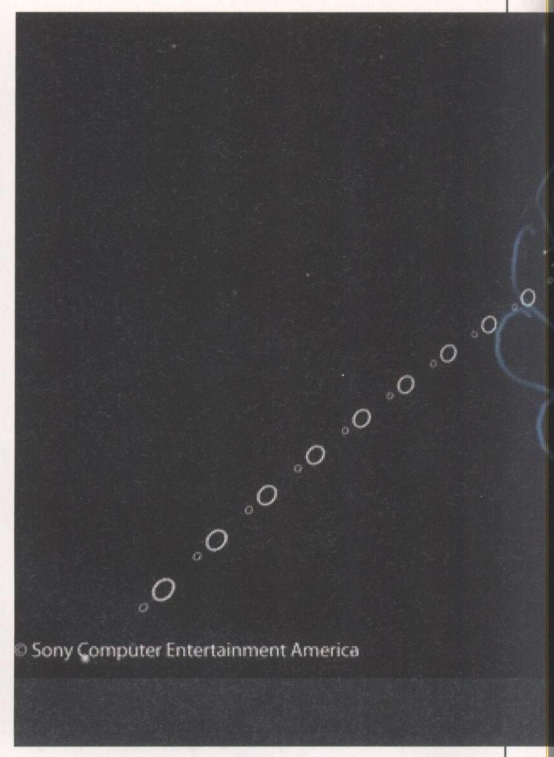
...surtout lorsque vous réalisez des combos.

Le hack du siècle

Moins connu que les deux précédents, *Uplink* n'a pourtant rien à envier à ses prédécesseurs. Il s'agit du premier jeu d'Introversion (eh oui !) et il se distingue également par une qualité de réalisation frisant l'excellence combinée au plus beau des concepts : jouer le rôle d'un hacker. Si, graphiquement, le soft reste assez austère, son gameplay vous rendra totalement accro une fois que vous y aurez goûté. Piratage de passwords, détournement de fonds banquiers, falsification de fichiers : à vous les joies et les peurs du hacking en temps limité. Notez que dans *Uplink*, la courbe de difficulté a été particulièrement bien pensée : certes, vos premières intrusions se feront facilement, mais il vous faudra ensuite redoubler de ruse et acquérir le meilleur matériel possible avant de vous risquer sur une mission casse-cou. Détecteur de tracking, brouilleur, virus et autres plug-in : le gameplay d'*Uplink* s'enrichit progressivement mais sûrement, gagnant en complexité sans même que vous vous en rendiez compte. Combiné à un scénario de haut vol, vous comprendrez qu'il s'agit non seulement de LA référence du genre, mais aussi d'un des meilleurs titres sortis en 2001. Depuis, *Uplink* n'a pas vieilli



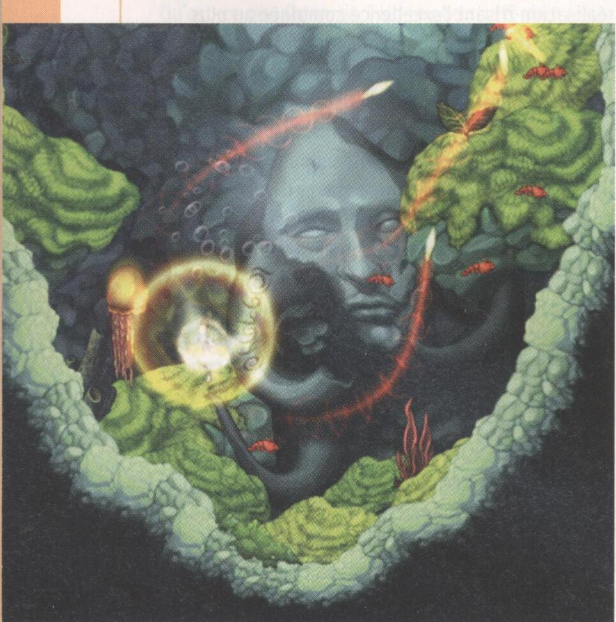
Gumboy Tournament n'a rien à envier à Aquaria, question qualité du dessin.



fl0W, un titre élégant et racé.



La beauté d'Aquaria ne s'explique pas, elle se contemple.



d'un pouce, ses graphismes simples ayant l'avantage de résister au passage du temps. Vous pouvez le trouver sur Steam pour moins de 9 euros ou sur le site officiel d'Introversion.

Everyday Shooter

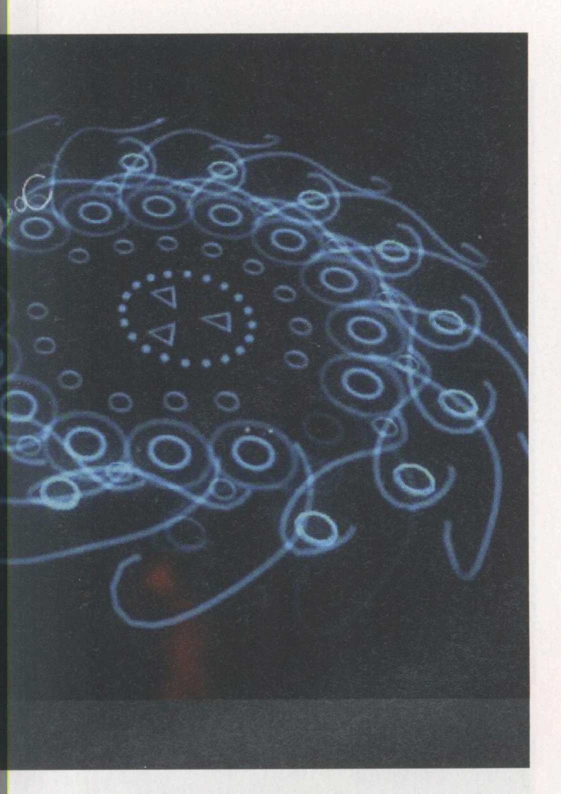
Si vous avez lu l'interview de Jonathan Mak présente dans ces pages, vous devez déjà avoir deviné une chose : *Everyday Shooter* est une expérience visuelle ET musicale. Un « et » qui n'a rien d'anecdotique, puisque dans ce shoot them up, vos actions modifient le rendu d'ensemble, créant des effets graphiques mais aussi des modulations dans la bande sonore globale. Le principe est particulièrement séduisant, d'autant que chaque niveau (7 au total) propose une expérience totalement différente, inspirée d'une œuvre plus ou moins facile à deviner. Si le niveau où l'on affronte des avions a clairement été imaginé en s'inspirant du célèbre anime *Porco Rosso*, il est beaucoup plus difficile de savoir à quoi pensait Jonathan Mak lorsqu'il a mis en forme le premier niveau du jeu. Côté gameplay, les choses sont à la fois simples et passionnantes. Simples, parce que le seul objectif est de marquer le plus de points en détruisant le maximum d'ennemis tout en survivant jusqu'à la fin du temps alloué. Passionnantes, parce que pour mieux y parvenir, il vous faudra trouver l' « effet domino » du niveau parcouru. Par exemple, dans le second niveau, chaque ennemi est relié aux autres par une sorte de fil. Et plus il y a d'ennemis, plus ils gagnent mutuellement en force. Plutôt que de les éliminer un par un, il faut donc tirer sur le plus gros d'entre eux, pour créer une réaction de cause à effet qui les détruira tous d'un coup. Chaque niveau possède ainsi une faiblesse secrète, qui facilitera grandement le challenge si vous la découvrez. Facile à jouer mais difficile à maîtriser, *Everyday Shooter* offre par ailleurs une multitude d'options à débloquer en cours de jeu grâce aux points marqués pendant la partie. Vous pourrez alors modifier les effets graphiques, vous ajouter une vie supplémentaire ou encore lancer les niveaux dans un ordre aléatoire. Disponible actuellement sur Steam, *Everyday Shooter* est aussi distribué sur PS3 sous le titre de *Riff: Everyday Shooter*. Pourquoi ce nom ? Parce que dans ce shoot them up qui n'a rien à envier au célèbre *Geometry Wars*, chaque niveau est associé à un morceau de musique dans lequel vous insérez des effets de guitare en détruisant les ennemis !

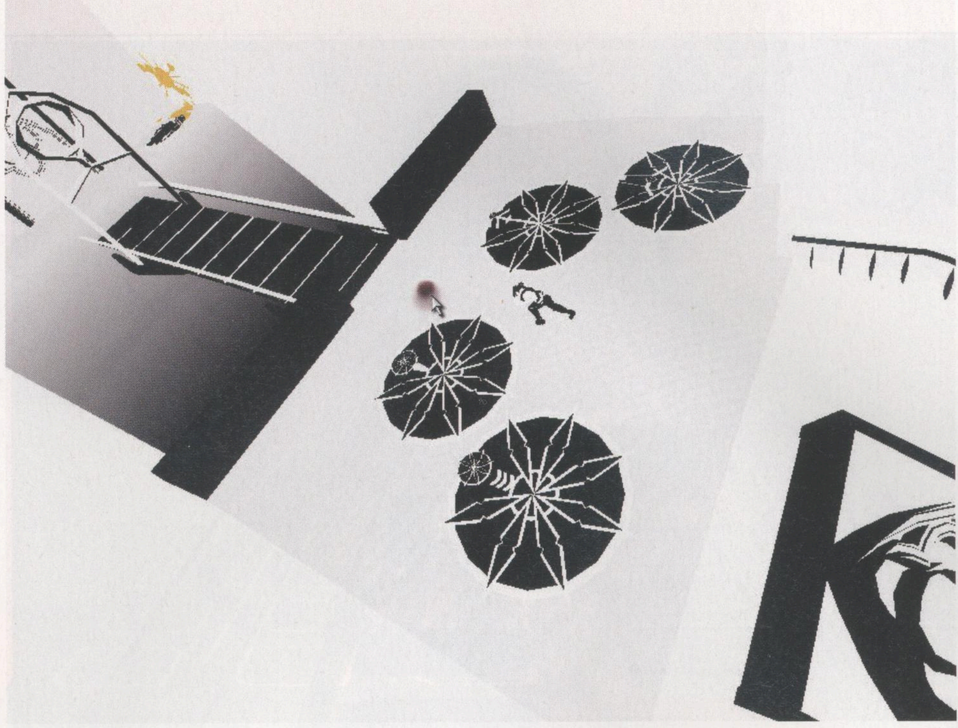
Gumboy Tournament

Gumboy Tournament n'est pas le plus connu des jeux indépendants. Il figure pourtant parmi ceux qui ont incontestablement réussi, étant

UNE AUTRE IDÉE DE LA MACHINE À VAPEUR

Vous avez dû vous en apercevoir en lisant ces lignes : Steam, la plate-forme de distribution online de Valve, est devenue avec le temps un lieu incontournable de la vie indie. Grâce à cet outil, les développeurs à faibles revenus sont en effet capables de mettre en ligne leurs jeux, sans avoir à passer par un éditeur classique. Non seulement les royalties à payer sont bien moins importantes, mais grâce à Steam, le développeur n'a plus à se soucier de réaliser des ventes massives. Pour amortir et rentabiliser son œuvre, il n'a plus besoin d'en vendre autant, les bénéfices engrangés étant bien plus importants que ceux générés par une vente en boîte où éditeur, distributeur et vendeur prennent tous leur part.
www.steampowered.com





Faute de place, nous n'avons pas pu parler de *Vigil*, un jeu d'aventure bien étrange, tout en noir et blanc, ou presque.

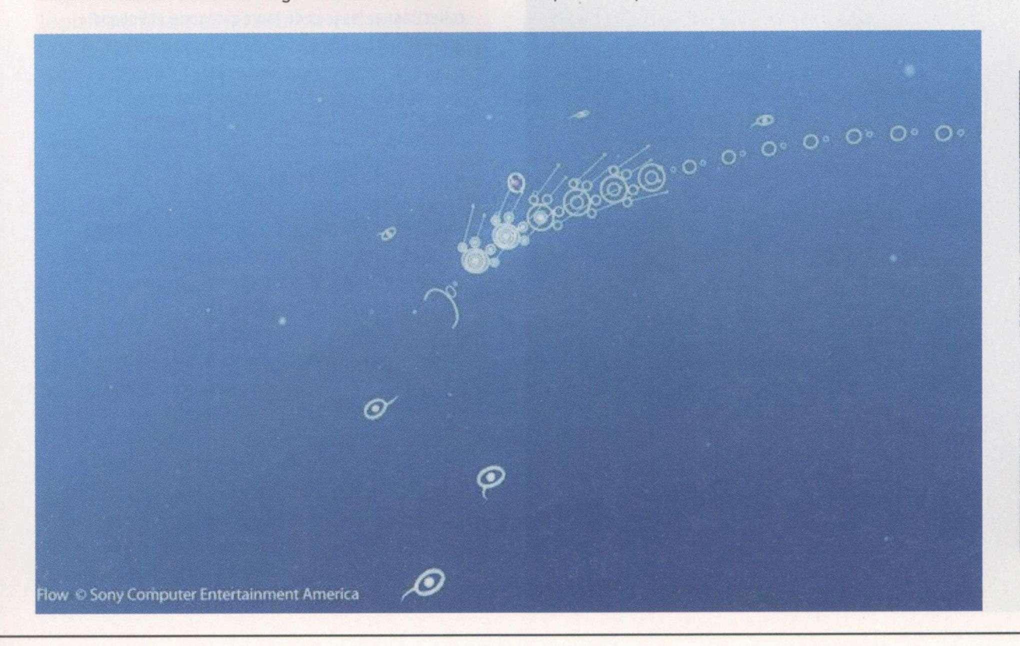
actuellement distribué sur Steam. Dans *Gumboy Tournament*, vous dirigez une balle de caoutchouc vivante, capable selon les circonstances de se transformer en cube ou en bulle, d'être lourde, de flotter ou encore de coller. En ce sens, *Gumboy Tournament* est une sorte de mélange entre *Sonic* et *Marble Madness*. Il s'agit d'ailleurs d'un véritable jeu de plate-forme (jouable en multi), dans lequel vous évoluez dans de somptueux décors en 2D. Poétique, onirique, réalisé avec goût et talent, *Gumboy Tournament* est également doté d'une sacrée durée de vie ainsi que d'un gameplay riche en possibilités et se renouvelant constamment.

Un jeu dans le moov' ?

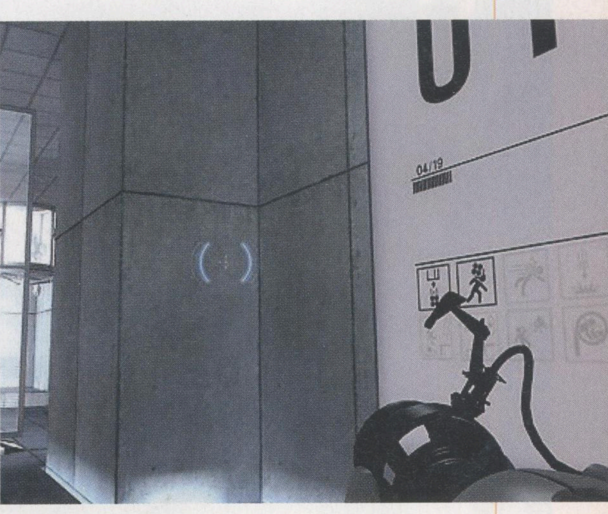
Si *flOw* fait partie de ces rares jeux indépendants à avoir réussi à s'imposer sur le marché (le titre est distribué sur le PSNW et gratuitement sur Internet), il n'a pourtant jamais cherché à faire la moindre concession aux prétendues attentes du public. Première preuve de sa radicalité : son principe. *flOw* est-il seulement un jeu ? Voilà qui n'est pas sûr. Dans ce titre, vous n'avez pas véritablement d'objectif. Vous dirigez à la souris une sorte de méduse évoluant dans un univers marin teinté d'onirisme. Si vous le voulez, vous pouvez absorber d'autres organismes, ce qui vous fera gagner en taille, créera des événements sonores et produira également des modifications dans l'environnement de jeu. De nouvelles créatures apparaîtront par exemple, et avec elles de nouvelles possibilités d'interaction. Pour autant, *flOw* est plus un jouet qu'un jeu, puisque vos actions ne débloqueront pas de niveau supplémentaire, que vous ne gagnerez pas de points et qu'à aucun moment, vous ne risquez de perdre la partie. Dans flOw, c'est la richesse de l'expérience qui prédomine sur tout autre aspect. Porté par une musique envoûtante, le joueur se trouve progressivement emporté dans un rythme étrange, jusqu'au point de totalement oublier l'environnement qui l'entoure pour ne faire qu'un avec l'expérience offerte. C'est d'ailleurs de là que le jeu tire son nom : plonger le joueur dans un état de transe : le *flOw*.

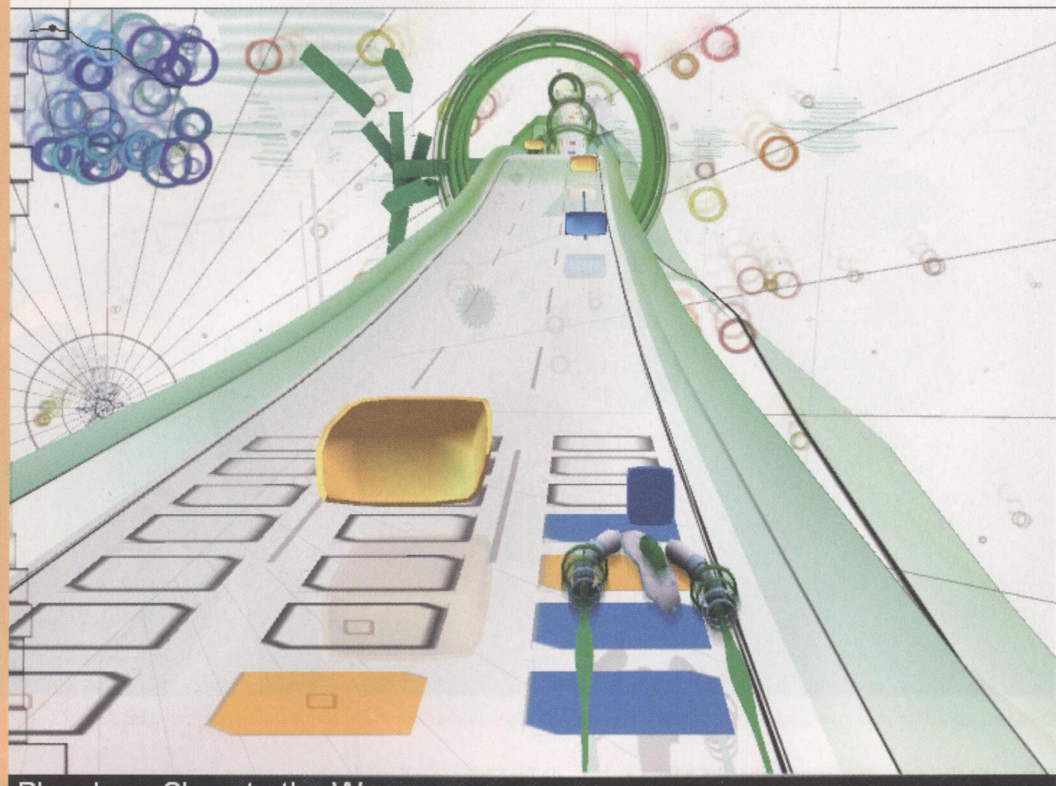
Portal, ou la révolution copernicienne

On ne présente plus *Portal*. Distribué par Valve, le développeur à l'origine du célèbre *Half Life*, *Portal* est plus qu'un titre à succès, c'est un véritable blockbuster. Encensé par la critique comme par le public, *Portal* a également remporté le grand prix de la Games Developer Awards, le pendant industriel de l'Independent Games

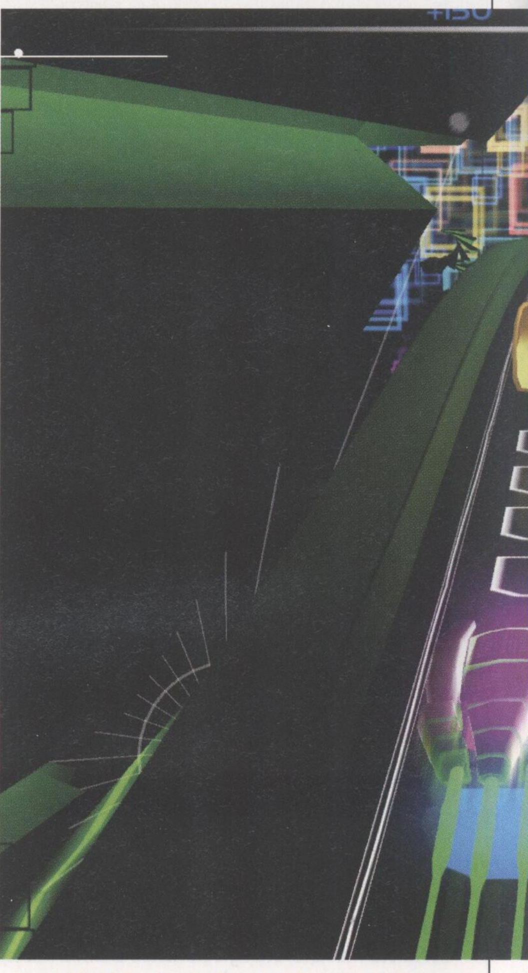


Flow © Sony Computer Entertainment America



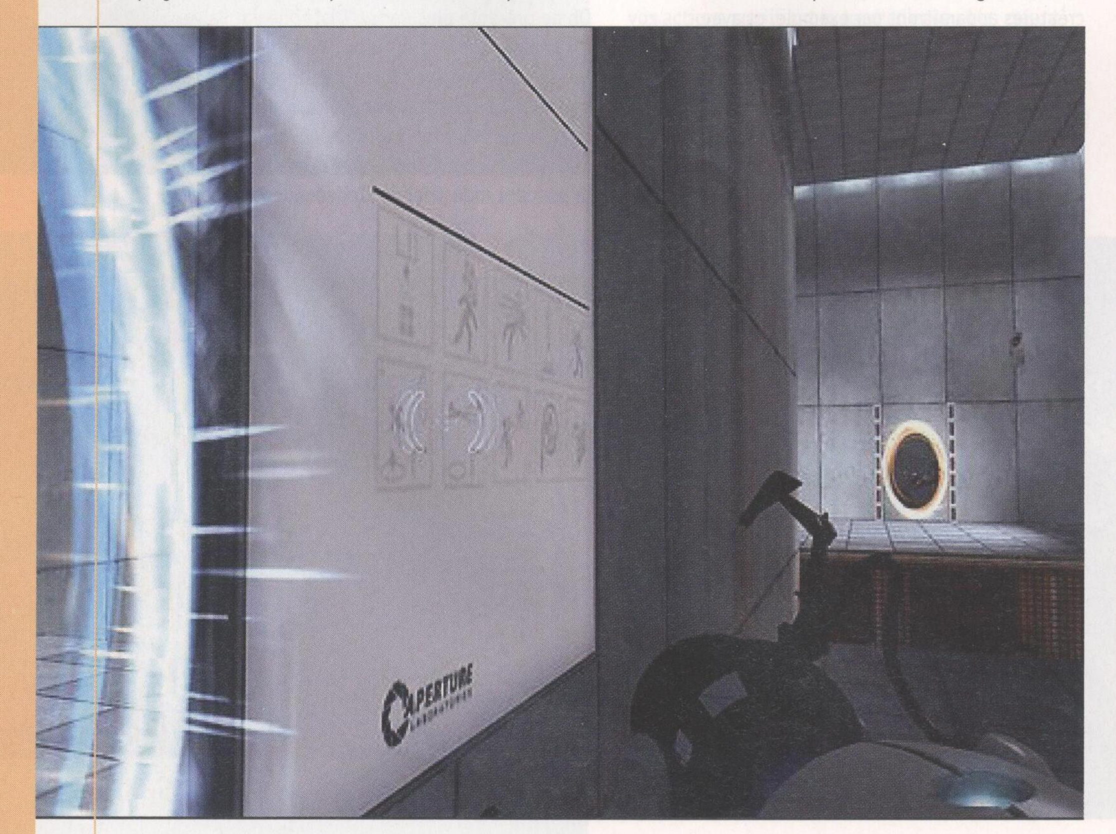


Dans *Audiosurf*, les morceaux rythmés sont souvent très efficaces…



…les pulsations influant sur la vitesse de défilement de la piste.

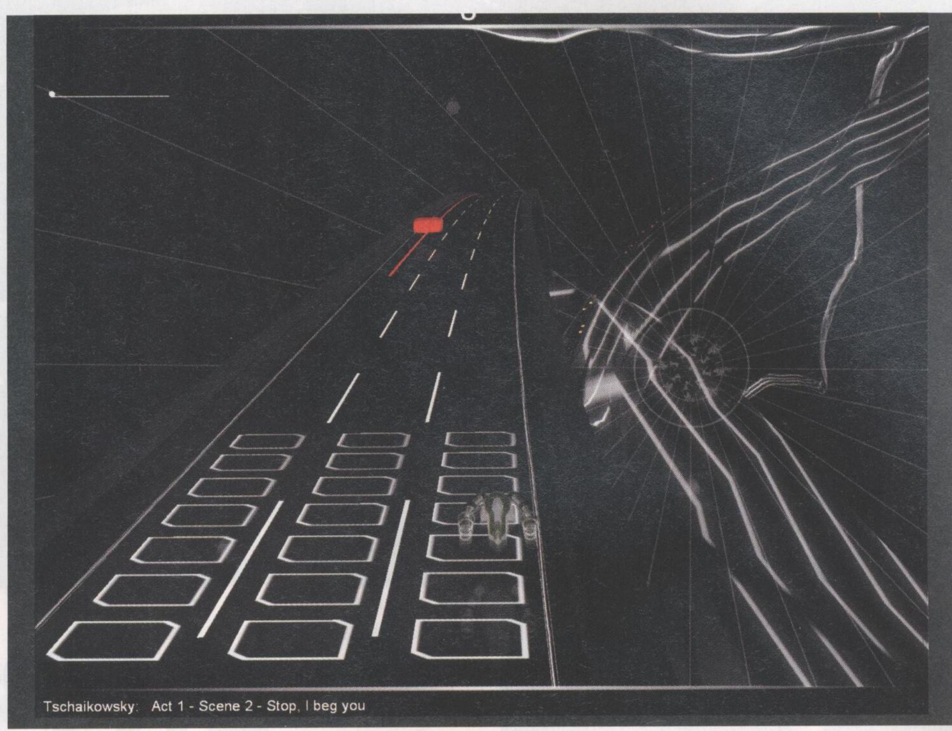
Festival. Alors, que vient donc faire *Portal* à la fin de cet article, me direz-vous ? C'est qu'avant d'être un des jeux phares de Valve, *Portal* était un projet porté par six étudiants américains. Un projet qui devait attirer l'attention du développeur américain, qui fit le nécessaire pour rafler l'équipe… au grand dam de Nintendo, également intéressé par le projet. Si vous n'avez pas encore entendu parler de *Portal*, commençons par quelques explications. Si vous avez vu le film *Cube*, vous pouvez faire la comparaison, *Portal* proposant de la même manière une série de salles verrouillées par des énigmes mortelles. À la différence des jeux de réflexion habituels, *Portal* se joue cependant en vue à la première personne. Il s'agit donc aussi d'une sorte de FPS. Mais là n'est pas la véritable originalité



LES AUTRES

Steam n'est pas la seule place où aller si l'on souhaite se tenir informé de l'actualité indie. Parmi les autres portails, nous vous conseillons tout d'abord Gametap www.gametap.com, bien que ses modalités d'inscription complexes le rendent difficile d'usage pour un individu normal. Mais le site n'a pas que des désavantages. Tout d'abord, son catalogue, extrêmement fourni, en fait une véritable mine d'or pour qui aime collectionner les jeux de toute catégorie et époque. Par ailleurs, il a l'énorme mérite d'avoir participé au renouveau de l'excellent Sam and Max, aujourd'hui distribué par épisodes et qui connaît un franc succès. Même s'il est aujourd'hui en déclin, Game Tunnel www.gametunnel.com est un autre des sites sur lequel il est bon d'aller régulièrement jeter un œil. Vous y trouverez exclusivement du jeu indépendant sous forme de descriptifs, de critiques et d'analyses. Un classement fort pratique vous permettra également de prendre vos marques. Sachez enfin que vous y trouverez bon nombre de démos, ainsi que de nombreux liens vers les sites officiels. On termine avec The Independent Gaming Source www.tigsource.com, même si de nombreux autres sites mériteraient d'être mentionnés. À l'instar de Game Tunnel, TIG est davantage une source d'informations qu'un site de vente. Sur TIG, une très grande partie de l'actualité indie se trouve recensée en continu. C'est donc LA référence incontournable en la matière, une fois que vous serez familiarisé avec les figures incontournables que nous avons recensées pour vous dans ce numéro.



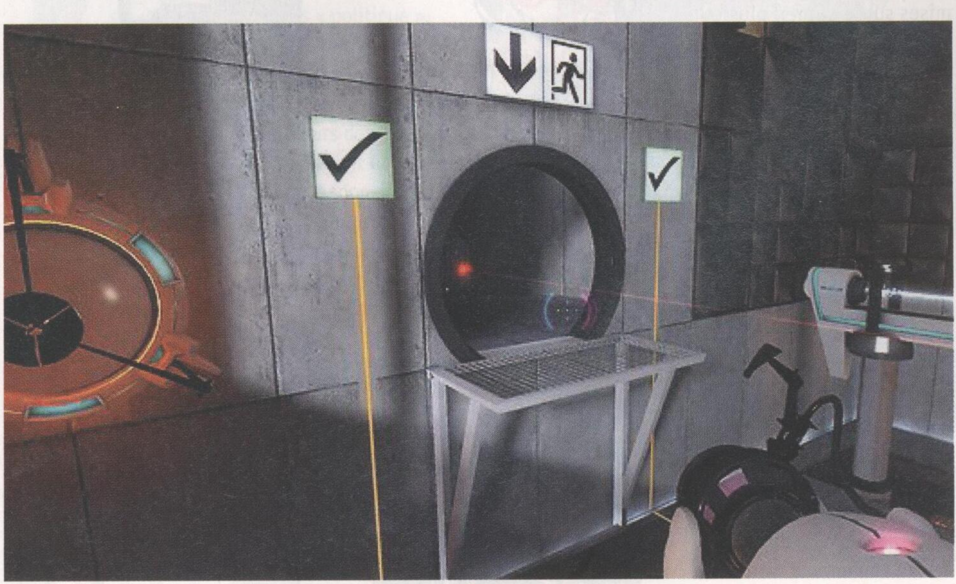


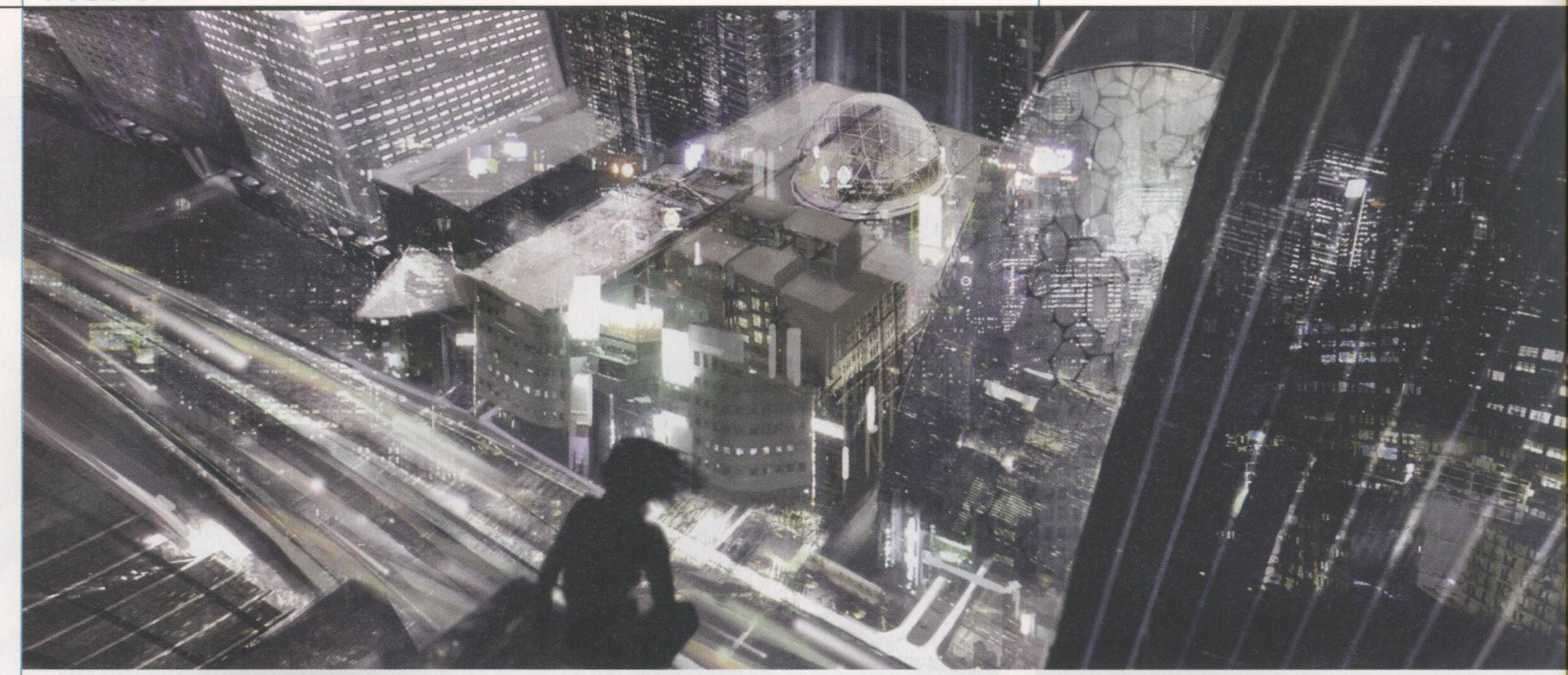
du jeu. L'essentiel est plutôt de savoir que vous disposez d'une arme capable de créer deux portails : un rouge et un bleu. Tirez sur un mur, un sol ou un plafond avec le bouton gauche, vous ouvrirez un premier portail. Tirez avec le bouton droit, vous en ouvrirez un second. Il suffit alors de passer par un portail pour sortir du second. Le principe est extrêmement simple et c'est ce qui fait toute sa force : l'idée peut se décliner en une infinité de possibilités et permettre les combinaisons les plus ingénieuses, sauter dans le sol et ressortir dans le plafond n'étant qu'un exemple des plus classiques. Vous l'aurez compris, *Portal* a donc renouvelé en profondeur les codes du genre. Plus qu'un classique, il s'agit d'une véritable révolution copernicienne dans le monde du jeu vidéo et c'est pour cela qu'entre tous, il est l'incarnation du pouvoir de la création indépendante qui remue en profondeur les rapports de force traditionnels.

Audiosurf

Imaginez un jeu dans lequel vous pourriez charger la musique de votre choix, chaque morceau générant un circuit différent. Imaginez que vous pourriez alors parcourir ce circuit au rythme de la musique, le scrolling et les effets de lumière s'adaptant à la mélodie. Rap, musique classique, jazz, électro, disco, blues, rock, musette, chanson pour enfant, hard rock, metal, new wave, opéra, récital de poésie, discours radiophonique du président de la République, slam, chanson française, punk : quel que soit le morceau, vous pourriez le charger et vivre ensuite une expérience à la croisée du jeu de casse-briques et de *Wipeout*. Eh bien, cher lecteur, sachez que ce jeu existe, qu'il s'appelle *Audiosurf*, qu'il a raflé un sacré nombre de prix au dernier IGF et que ce jeu est disponible sur Steam pour moins de 8 euros. Ce véritable chef-d'œuvre, que vous vous devez absolument de posséder, a été développé par un seul homme, épaulé par sa femme et quelques collaborateurs. Et si aujourd'hui, *Audiosurf* est une des meilleures ventes sur Steam, il constitue la preuve que les meilleurs jeux ne sont pas forcément ceux réalisés par 200 personnes, mais ceux qui ont été créés avec le cœur et sans pression commerciale d'aucune sorte. Psychédélique, étrange, déroutant, mais extrêmement séduisant et facile d'accès, *Audiosurf* se joue à la souris. Il plaira aussi bien aux débutants, la prise en main étant enfantine, qu'aux plus chevronnés, grâce à un système de classement en ligne permettant d'enregistrer ses scores et de concurrencer les plus grands champions sur le morceau de votre choix. Ajoutez à cela la possibilité d'appliquer différents filtres visuels, du monochrome en passant par des teintes métallisées et vous comprendrez qu'il vous faut à tout prix essayer ce titre dont la durée de vie n'a d'autre limite que l'ampleur de votre curiosité musicale.





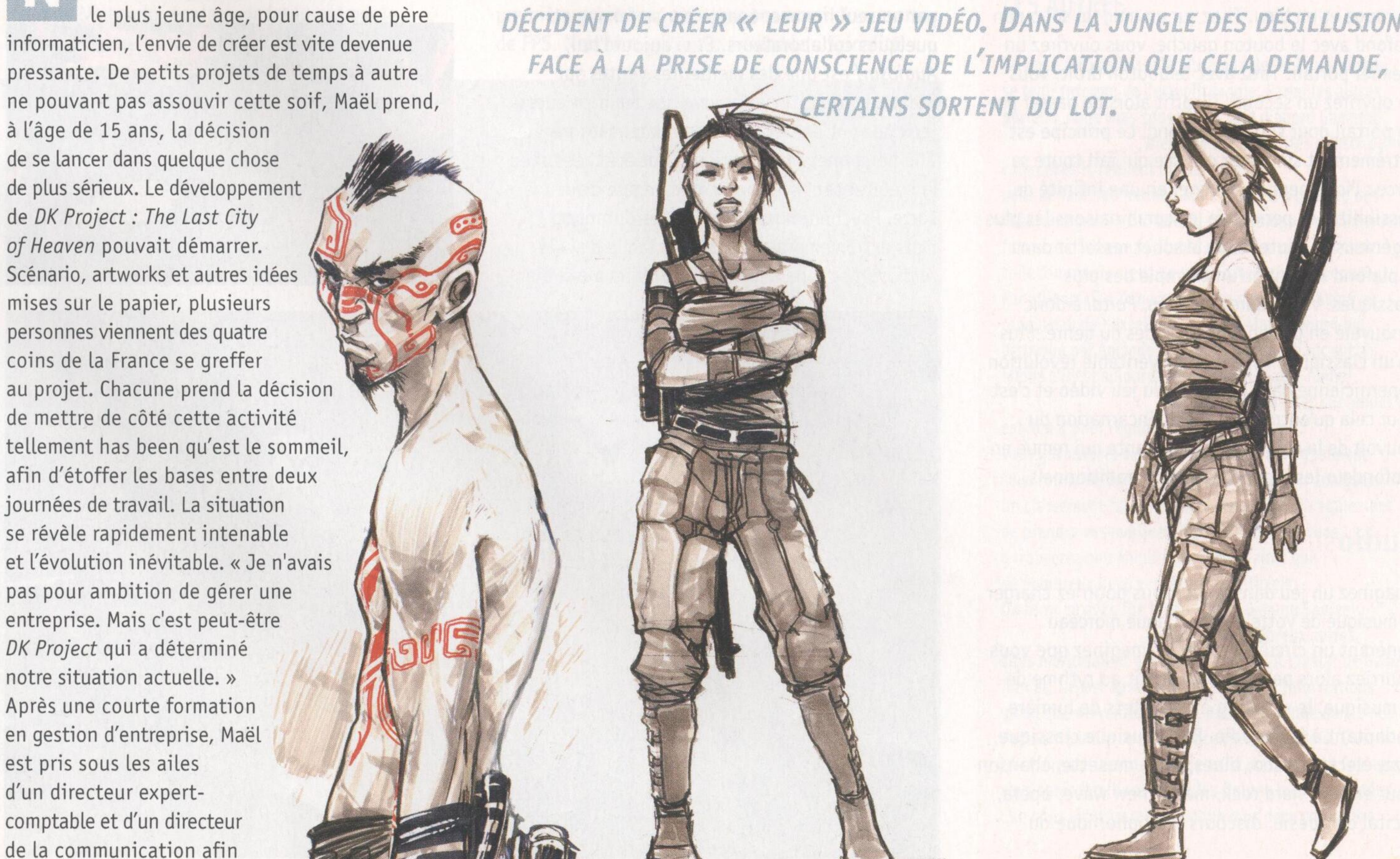


Nina, toujours un peu dans sa bulle.

DK Project
Le GTA avec une jambe bionique

Depuis quelque temps, on ne compte plus le nombre d'adolescents qui décident de créer « leur » jeu vidéo. Dans la jungle des désillusions face à la prise de conscience de l'implication que cela demande, certains sortent du lot.

Ninano-technology c'est le cas de Maël Barthélemy. Passionné de jeux dès le plus jeune âge, pour cause de père informaticien, l'envie de créer est vite devenue pressante. De petits projets de temps à autre ne pouvant pas assouvir cette soif, Maël prend, à l'âge de 15 ans, la décision de se lancer dans quelque chose de plus sérieux. Le développement de *DK Project : The Last City of Heaven* pouvait démarrer. Scénario, artworks et autres idées mises sur le papier, plusieurs personnes viennent des quatre coins de la France se greffer au projet. Chacune prend la décision de mettre de côté cette activité tellement has been qu'est le sommeil, afin d'étoffer les bases entre deux journées de travail. La situation se révèle rapidement intenable et l'évolution inévitable. « Je n'avais pas pour ambition de gérer une entreprise. Mais c'est peut-être *DK Project* qui a déterminé notre situation actuelle. » Après une courte formation en gestion d'entreprise, Maël est pris sous les ailes d'un directeur expert-comptable et d'un directeur de la communication afin



d'assimiler les subtilités de la fiscalité en entreprise et de définir une stratégie d'évolution. C'est bon. Le studio peut être créé. Mais il manque peut-être quelque chose… genre des sous.

Ninavidia

« La recherche de financement est une étape complexe et risquée qui exige de réaliser de très nombreux dossiers financiers et de nombreuses présentations », me confie l'intéressé. Pourtant, tout prend de la vitesse. Un moteur 3D est mis au point et des partenariats avec Intel ainsi que nVidia sont développés. Maël rencontre un premier « business angel » (ndlr : un investisseur) qui se met, lui aussi, à croire au projet et accepte d'injecter les premiers fonds. Puis, un peu plus tard, Oséo dont le rôle est de soutenir les PME françaises, permettra de s'installer à Saint-Quentin où le département et la région viendront, eux aussi, offrir leur aide. « Lorsque vous êtes très jeunes, être crédible aux yeux de personnes ayant une vingtaine d'années d'expérience est un exercice périlleux. Le projet soutenu se doit d'être d'autant plus viable. »

Le design a connu une franche évolution pour arriver à quelque chose d'assez singulier.

"Mmmhhmghm mghmmh mmhmm !"

Maintenant âgé de vingt ans, le jeune homme plein d'ambition se retrouve à la tête d'un studio indépendant composé d'une dizaine de personnes travaillant à plein-temps : Darkskyne. Classe. Le pire, c'est qu'il ne s'arrête pas là, le bougre. Travaillant depuis plus d'un an sur le sujet, il vient de fonder une seconde société, spécialisée dans le secteur tellement porteur de la publicité « ingame ». Publicité qui sera d'ailleurs forcément présente dans *DK Project*, mais d'une manière apparemment assez transparente. D'ailleurs, en parlant du jeu, il serait peut-être temps de le cuisiner.

Ninarration

Bon, prenez des notes, je ne me répéterai pas. Sortez le bon vieux *GTA* du frigo, et accompagnez-le de deux ou trois petits *Deus Ex* coupés en tranches. Voilà, pas trop petites. À côté, faites rissoler un bon gros *Max Payne* avec un soupçon de *Mafia* et ajoutez-le en accompagnement.

Faites cuire autant que vous le voulez (pas trop longtemps, quand même) et vous devriez obtenir un mélange sacrément savoureux qui devrait régaler un bon paquet d'estomacs. Si ça n'est pas le cas, ne regardez pas les ingrédients comme ça, vous vous êtes juste planté quelque part. Le scénario nous projette en 2030 dans un monde modérément cyberpunk. Le gasoil est passé à 14 euros et Nina Stovakov, charmante étudiante américaine et héroïne de jeu vidéo à ses heures, va décider de se faire enrôler dans la mafia locale afin de pouvoir se venger du meurtre de son père. Une mise en situation simple, mais qui peut déboucher sur quelque chose d'efficace, d'autant plus que l'on nous promet que la trame se complexifiera jusqu'à s'ouvrir sur une dimension plus « politique ». Lâchée dans cette ville avec sa colère comme seule arme, Nina, encore inoffensive, devra se forger une expérience au cours des diverses missions qui lui seront données par les différents gangs de la ville. Et elle aura des choix à faire, travailler pour l'un ne sera pas forcément bien vu par les autres, qui pourront quant à eux refuser d'avoir affaire à elle.

Et techniquement ?

L'enrobage ne devrait, lui non plus, pas être désagréable à contempler. Assisté par nVidia, le studio a réussi à concevoir un moteur graphique DirectX 10 très respectable. Quant à la physique, elle sera fatalement assurée par la technologie d'Ageia, désormais sous la tutelle de nVidia.

Des images, bon sang !

Vous aurez remarqué qu'il n'y a aucune image ingame dans ces pages. Non pas que le jeu ne soit pas encore jouable, mais le studio tenait absolument à conserver encore un peu l'exclusivité. Vous en trouverez grâce à votre ami Google, mais gardez bien à l'esprit qu'elles dateront d'au moins un an.

Trininaty

Cyberpunk oblige, des implants, voire des drogues visant à améliorer les compétences de la donzelle, seront de la partie. L'inévitable bullet-time sera disponible sous cette forme, et les fusillades pourront s'apparenter sans problème à celles d'un *Matrix*. Autre point notable, Nina évoluera aussi d'un point de vue « social ». Au fur et à mesure de son ascension hiérarchique, elle pourra ainsi être amenée à créer son propre gang et ainsi diriger ses équipiers jusqu'à ce que cet aspect en arrive à frôler les mécaniques d'un jeu de stratégie. Nina aura la possibilité de déléguer des tâches à ses sous-fifres : aller chercher le pain, ranger les pantoufles, ou éventuellement aller braquer une banque. Détail amusant, les salles de réalité virtuelle, devenues légions à cette époque, seront autant de portails vers les mods amateurs et les sessions multijoueurs. Pour aller plus loin dans la complémentarité entre le solo et le multijoueur, les points gagnés dans ces modes devraient alors être convertis en argent dans la partie solo. Pas de doute, ce qui n'était encore à l'époque qu'un « garage game » a pris une tournure plus que sérieuse et on parle désormais d'une sortie à la fin de l'année 2009. Même si, de l'aveu même de Maël, un « When it's done » serait quand même plus réaliste. Quoi qu'il en soit, Darkskyne tourne déjà le dos à un parcours sur lequel il est intéressant de s'arrêter un peu.



En 2030, Yannick Noah n'a plus le cœur à chanter.

Joystick : Bonjour Maël. Que voulez-vous transmettre à travers le jeu vidéo ? Qu'est-ce qui vous motive ?
Maël Barthélemy : Pour moi, le jeu vidéo est le médium qui regroupe les disciplines majeures d'expression. Il emprunte aussi bien au langage cinématographique que littéraire et exige la maîtrise des techniques d'expression plastique, picturale ou sculpturale. La somme de toutes ces choses offre à l'utilisateur une expérience unique dans laquelle il découvre non seulement une histoire, des personnages ou un univers, mais participe également à l'achèvement d'une œuvre. C'est une forme d'art cinétique.

Comment l'équipe s'est-elle formée et combien êtes-vous actuellement ?
J'ai recruté, à l'époque, mon équipe au travers du site de l'AFJV (Agence française du jeu vidéo). Aujourd'hui, le noyau dur est le même, soit cinq personnes. Depuis, nous avons continué les recrutements et nous comptons dix personnes à ce jour. Prochainement, deux autres vont venir renforcer nos rangs.

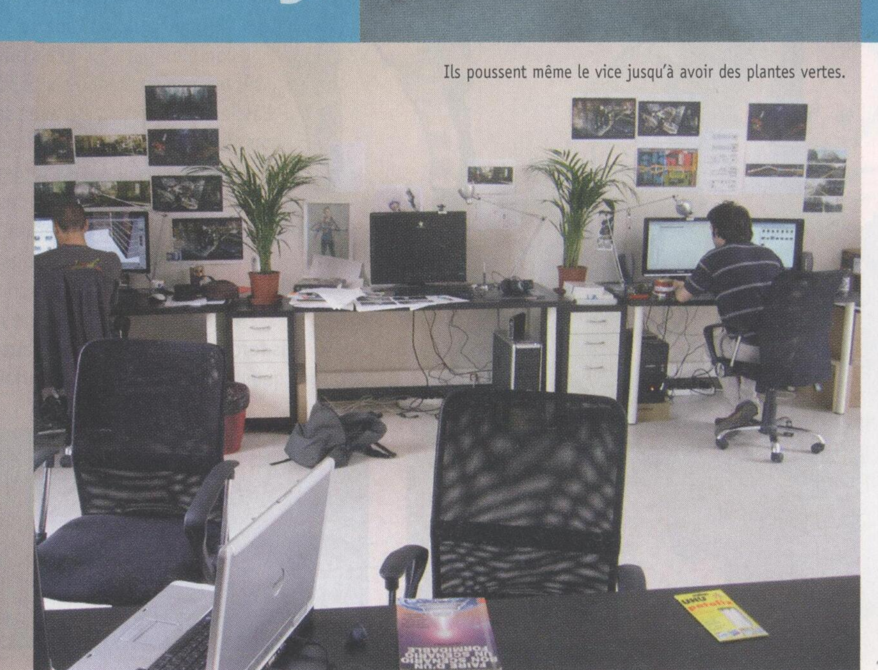
N'avez-vous jamais eu des moments de doute et des envies d'arrêter ?
Lorsque l'on s'embarque dans ce genre d'aventure, il faut énormément de motivation, un poil de folie et se poser les bonnes questions face à l'ampleur de la tâche. Il arrive de nombreuses déconvenues et, parfois, on se demande si on fait les bons choix, si on prend les bonnes directions. Tout le monde compte sur vous et l'énergie de l'équipe est telle que les doutes s'évaporent. Tout ça est très motivant.

Avez-vous dégoté un éditeur ?
Nous avons été contactés, il y a quelque temps, par plusieurs éditeurs. À l'époque, nous n'étions pas, je pense, encore suffisamment structurés pour être les plus efficaces possible dans les plus brefs délais, et nous avons préféré travailler le scénario, le gameplay, l'univers et l'ambiance du jeu avant de revenir dans les négociations. Étape dans laquelle nous sommes aujourd'hui, avec plusieurs contacts en cours. Nous voulons être en mesure de présenter le projet le plus agréable possible. L'objectif est de garder le maximum de « liberté » tout en restant proches de l'éditeur. Tout est dans la négociation et cela dépend de chacun des éditeurs et de son fonctionnement. Certains offrent plus de liberté que d'autres, mais apportent plus de soutien. C'est un choix important à faire.

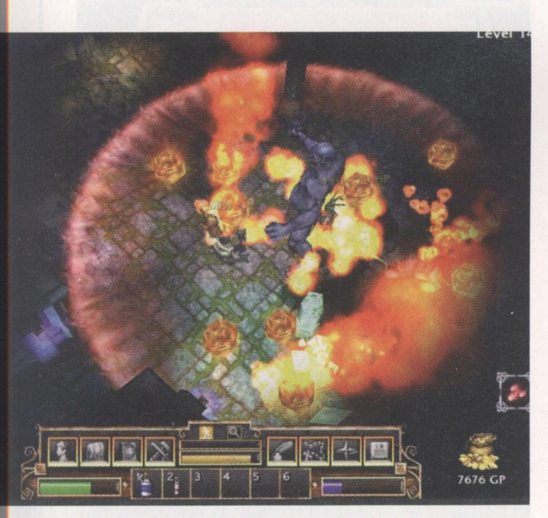
Votre gameplay paraît être un grand mariage d'éléments d'autres jeux. Qu'est-ce qui va donner sa personnalité au titre ?
La personnalité du titre est déterminée par un ensemble de choses. Un parti pris graphique fort et cohérent, un scénario élaboré, une ergonomie optimum et une bonne dose de fun semblent être les maîtres mots pour envisager un titre réussi.

Maël Barthélemy

Entretien avec Maël Barthélemy



Ils poussent même le vice jusqu'à avoir des plantes vertes.



Et hop ! Un gros sort qui pique, qui brûle et qui fait plein de choses pas cool à vos ennemis. Haro !

Fate



> CONFIG MINI : Élevée
> DÉVELOPPEUR : WildTangent
> TEXTES : en anglais
> PRIX : 19.99 euros
> SITE WEB : www.playfate.com

Sous-genre un peu mal-aimé, le Dungeon-RPG n'a pas la vie facile. Généralement moche, destiné à un public réduit, absolument opaque et inutilement complexe, personne ne l'aime à mesure qu'il n'aime personne. Et pourtant, à côté de nombreux D-RPG hardcore à la japonaise, quelques jeux de l'école américaine ont réussi à se faire voir, à briller même. La saga *Diablo*, *Sacred*, *Dungeon Siege*, tous ont réussi à se démarquer, transformant même le nom de leur genre en un « hack n' slash » un peu plus mondain. Du coup, à eux les coupes de champagne, les bimbos siliconées et, plus intéressant, les ventes par caisses entières importées de Montréal à Paris en passant par le Queens. Du coup, c'est un peu normal que les développeurs indés s'y intéressent, d'autant plus que c'est un genre qui a très peu évolué avec le temps et où de nombreuses bonnes idées ne demandent qu'à être insufflées. C'est exactement le cas de *Fate* qui, avec un nom fleurant bon le jeu ultra-générique et dénué d'ambition, arrive à surprendre son monde avec quelques idées sympathiques, un habillage envoûtant, et tout plein d'autres choses dont je n'ai pas envie de vous parler.

Détends-toi, je plaisante

Ça commence de manière effrayante, un peu comme ces jeux coréens semi-gratuits qui tentent de vous voler de l'argent pour un chapeau à hélices + 2. En effet, les graphismes sont mignons, colorés, et les animations du perso



L'équipement de votre héros sera affiché en temps réel. Tous les jeux commerciaux ne font pas ça.

sont plutôt correctes pour un jeu du genre. On se méfierait presque, du coup. Les jeux indés bénéficiant d'une telle production value sont généralement vite rattrapés par des mécaniques de jeux vides ou une légère propension à se foutre ouvertement de la gueule du joueur. Et là, rien de tout ça. Visuellement très soigné (les effets de lumière tabassent), *Fate* propose ni plus ni moins qu'un excellent clone de *Diablo*, avec son inventaire à cases, sa palanquée de monstres à tuer, ses trouzemille sorts à apprendre, et ses premières quêtes consistant à tuer trois rats dans une cave. Et pourtant, on accroche, car *Fate* possède ce je-ne-sais-quoi qui le rend unique, profond, admirable même. Se dire qu'un tel travail a été effectué par une équipe indépendante aide à relativiser la qualité de nombreux jeux commerciaux absolument honteux en comparaison. Alors sincèrement, vous allez vous taire, claquer vingt euros et encourager les développeurs.

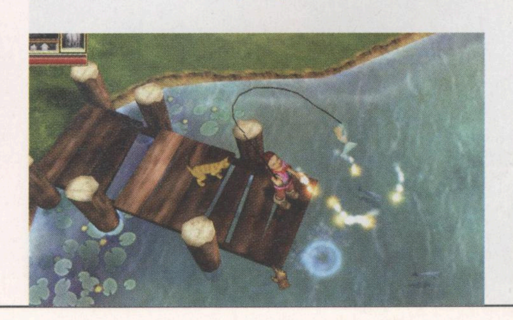
À ESSAYER
INDISPENSABLE



Les petits ennemis ne sont pas vraiment ennuyeux tant qu'ils n'arrivent pas sur vous par dizaines.

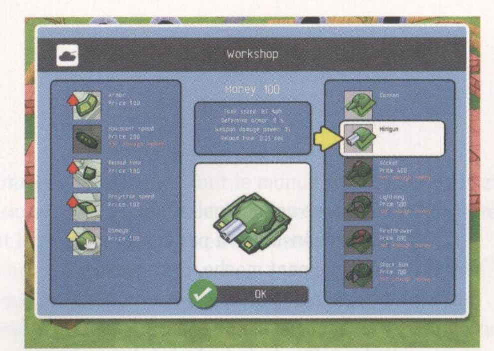


Le petit chaton qui vous accompagnera au début de l'aventure pourra vite se transformer en gros tigre.



> Config mini : Toutes
> Développeur : Enkord
> Textes : en anglais
> Prix : 19.95 dollars
> Site Web : www.enkord.com

Armada Tanks


Le magasin pour tanks (si, si) possède de nombreuses armes et améliorations diverses et variées.


Au menu des réjouissances, des panneaux inclinés qui permettent de faire rebondir les tirs.



À ESSAYER
INDISPENSABLE

Ayant déjà testé quelques jeux de chez Enkord d'une qualité relativement… aléatoire, je dois avouer que j'étais très inquiet au moment de m'attaquer à ce petit Armada Tanks. Et puis c'est quand je me suis rendu compte que j'avais passé trois heures dessus et que je me suis écrié : « Ah merde, c'est vrai que je dois écrire un article » que j'ai pris conscience de son potentiel. Petit jeu d'action qui ne paye pas de mine avec sa base à protéger et ses ennemis qui attaquent par vagues, Armada Tanks séduit d'abord avec son visuel « la guerre, c'est trop choupinou ». Petits tanks cell-shadés, ciel bleu azur, design lego, on se croirait dans une colonie de vacances qui aurait pour thème la guerre, et c'est vachement sympa. Ensuite, on accroche avec le système d'évolution du tank, qu'il s'agisse des différentes armes utilisables ou de la carrosserie du char. Vitesse, armure, il faudra dépenser l'argent durement gagné pendant les missions afin de se constituer la machine de guerre ultime. De plus, le jeu est assez varié avec des niveaux toujours bien pensés, des petits bonus récoltés en cours de jeu, la possibilité de se faire épauler par un autre tank, et j'en passe. Au rayon des déceptions, on pleurera tout de même l'I.A. très limitée des adversaires, qui préféreront tirer dans les murs plutôt que d'aller au combat, ainsi que l'impossibilité de donner des ordres au tank allié. Mais ces défauts ne sont rien, comparés au caractère addictif d'Armada Tanks.

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Puppygames
> Textes : en anglais
> Prix : 6,77 euros
> Site Web : www.puppygames.net

Droid Assault

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Avec les développeurs indépendants, on se rend très vite compte que l'adage selon lequel c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes est complètement vrai. La preuve par quatre se fera aujourd'hui avec Droid Assault qui, en plus d'avoir un nom fleurant bon le futur tel qu'on le voyait dans les années 70, s'avère être un excellent jeu d'action. Réactualisation sexy du Paradroid du Commodore64, Droid Assault se présente comme un shoot (déplacement au clavier, visée à la souris) où l'on dirigera un petit robot devant détruire tous les autres robots du niveau avant de s'en échapper. Oui, bon, comme ça, ça n'a pas l'air ultra-palpitant, mais si je vous dis que notre héros peut se transférer dans n'importe quel autre robot pour gonfler ses effectifs et attaquer chaque niveau avec une armée de machines de guerres diverses et variées, vous tendez déjà un peu plus l'oreille, hein ? Alors, si en plus je vous ajoute une réalisation visuelle et sonore complètement « néon » avec ses robots mignons, ses lumières douces et ses petits blips rétro-futuristes ? Et si en plus je vous parle des 48 types de droïdes à capturer, de la vingtaine d'armes dispo et des gros boss qui font peur ? Hein ? Vous voulez savoir le prix ? Eh bien, 6,77 euros, ma p'tite dame. Parce que non seulement on vous fait la conversion dollar/euro en direct mais, en plus, ben, il est pas cher, ce jeu. Alors on fonce dessus !



On se retrouve assez vite dépassé par les événements et le nombre d'ennemis à l'écran.

Même les gros méchants boss sont trop mignons avec leurs petits yeux méchants. Gniiiii !

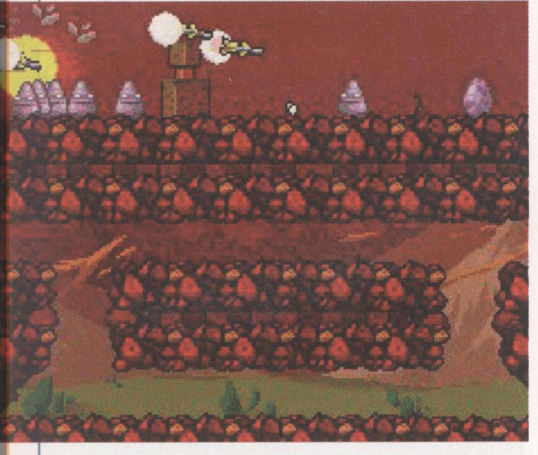




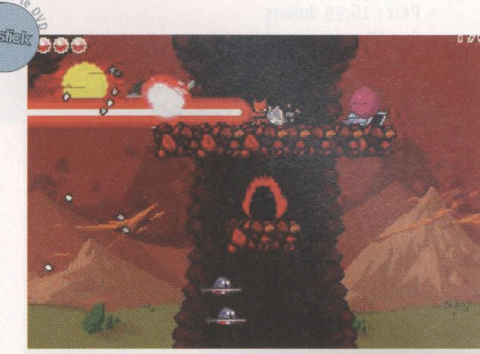
New Satan Sam

> CONFIG MINI : Toutes
> DÉVELOPPEUR : James Whitehead/Grande Bretagne
> TEXTES : en anglais
> PRIX : Gratuit
> SITE WEB : http://satansam.co.uk

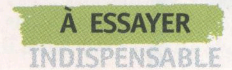
Petit diablotin rouge tellement mignon qu'il semble tout droit sorti de l'imaginaire commun d'un troupeau de gamines de 8 ans, Sam est le héros de ce soft ultra- difficile et pourtant jouissif. Alors que le monde est sur le point de plonger dans le chaos, que les grands méchants sont de sortie et que Dorothée crée sa propre chaîne sur la TNT, le petit Sam part à l'aventure pour une raison X ou Y dont vous vous moquez sûrement autant que moi. Car l'intérêt de New Satan Sam ne réside bien évidemment pas dans son scénario, mais dans son système de jeu. Le but, très simple, sera de réduire à néant tous les ennemis d'un tableau avant de pouvoir ouvrir la porte qui mène au suivant. Pour ce faire, Sam aura accès à toute une panoplie d'actions allant du coup d'épée virevoltant au gigantesque laser qui balaie tout l'écran. Attention toutefois, les niveaux sont composés de plusieurs tableaux, et perdre à n'importe lequel de ces tableaux équivaudra à recommencer le niveau du début. Le jeu est difficile, donc, mais on est sans cesse motivé par la grande diversité des mouvements faisables (servis au passage par une excellente Maniabilité), la variété des situations et des ennemis, ainsi que l'envie de voir quelle trouvaille rigolote le jeu nous réserve au tableau suivant. Un jeu à ne pas mettre entre des mains autres que celles d'un joueur averti, capable de se retrousser les manches pour affronter un vrai gros challenge.


Sam trouvera de nombreux gadgets et armes sur son chemin, comme par exemple ce lance-roquettes.

à voir sur le DVD joystick



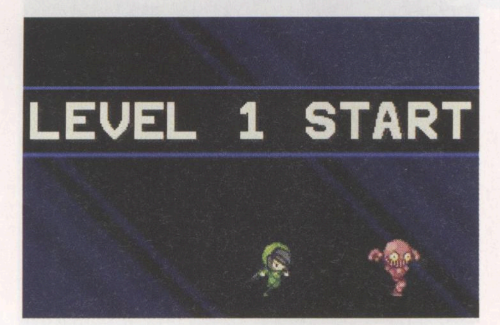

Bonne idée que ce niveau dans le noir où il faut se fier aux particules pour trouver les plates-formes.


À ESSAYER
INDISPENSABLE

Noitu Love 2

> CONFIG MINI : Moyenne
> DÉVELOPPEUR : Joakim Sandberg
> TEXTES : en anglais
> PRIX : 20 dollars
> SITE WEB : www.konjak.org

Une des nombreuses choses qui réunissent la plupart des développeurs indépendants (ainsi que ceux qui jouent à leurs jeux) est l'amour du pixel. Ce petit carré de 1x1 a été à l'origine de tout, tel un dieu numérique arrivé sur terre pour nous transporter de bonheur (Comment ? Plus pompeux ? Ah, mais je ne peux pas, je suis au maximum...). Je suis sûr d'avoir oublié quelque chose, là... Ah, oui ! Noitu Love 2, donc. Jeu d'action ultra-speed et enlevé, il ne vous demandera rien de plus que de savoir utiliser les flèches du clavier et votre souris, qui serviront à déclencher une bonne dizaine de coups et de d'acrobaties différents. Coups d'épée, boucliers, boules de feu et j'en passe, tout se fera avec une aisance et une facilité qui dépassent l'entendement. On prend alors un malin plaisir à exploser ses ennemis par dizaines, à les jeter les uns sur les autres, et à batailler jusqu'au sempiternel boss de fin de niveau. Beaux, détaillés, imposants, ceux de Noitu Love 2 ne dérogent pas à la règle du rétro et les affronter est toujours un plaisir. Mais plus que les boss, c'est tout le jeu qui est un véritable bonheur pour les yeux. Décors colorés, mimiques adorables, situations et environnements variés, tout est fait pour vous brûler la rétine. De plus, chaque nouveau niveau offre de nombreuses surprises qui attendent le joueur blasé qui se rendra finalement compte que 20 dollars (environ 15 euros), ça n'est vraiment pas grand-chose pour un jeu d'une telle trempe.

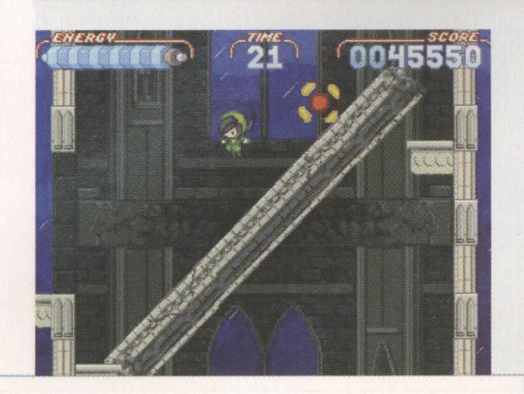


L'héroïne est une petite ninjette vêtue de vert qui semble très motivée pour casser du méchant.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Battre les boss, souvent imposants, requiert beaucoup de tactique et d'observation. Old-school.



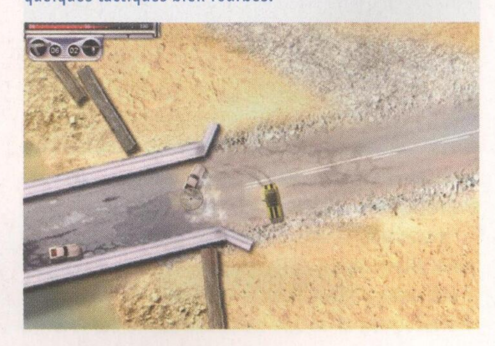


> Config mini : Toutes
> Développeur : Science of Tomorrow
> Textes : en anglais
> Prix : 16,99 dollars
> Site Web : www.scienceoftomorrow.com/mmm_news.htm

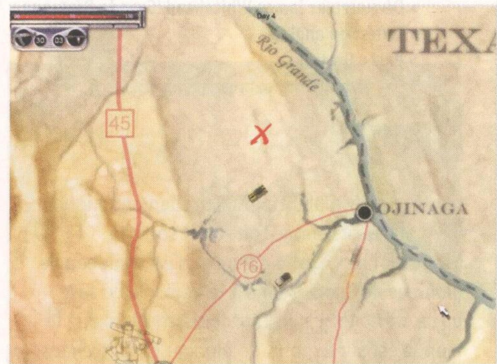
Mexican Motor Mafia



Les niveaux étant assez variés, l'on pourra mettre au point quelques tactiques bien fourbes.



Plus tout jeune, Mexican Motor Mafia mérite toutefois qu'on y jette un œil averti. Pensé comme un GTA du pauvre, il fera voyager le joueur de ville en ville dans le but de décimer le gang responsable de la mort de son frère. Si le scénario est on ne peut plus classique, la mise en scène tabasse sec. Heavy Metal en bande sonore, de superbes illustrations défilent pour faire avancer le scénario avec classe et maturité. Et bizarrement, une fois dans le jeu, l'ambiance est toute autre. Musiques aux sonorités mexicaines, action minimaliste vue de haut, on se croirait revenu dans les premiers GTA. La structure elle-même plaide dans ce sens. Chaque ville possède un vendeur de voitures, un armurier, un épicier, et une agence pour l'emploi. Il faudra donc se balader en pleine pampa au volant de sa caisse pour tenter de retrouver les grands méchants tout en remplissant des jobs afin de pouvoir s'acheter de quoi survivre dans l'enfer du désert chicano. De plus, de nombreuses bonnes idées répondent



Sur la map de l'overworld, le véhicule roulera plus vite s'il est sur les routes tracées en rouge.

à l'appel. Possibilité de porter une arme différente de chaque côté de la voiture, rencontres aléatoires sur l'overworld, loot sur les adversaires, on ne s'ennuie jamais, malgré la répétitivité des missions.
Avec son concept simple mais complet, son ambiance fabuleuse et ses idées originales, Mexican Motor Mafia est un excellent jeu d'action pour qui a envie de chevrotiner un adversaire durant un dérapage à 170 km/h.
La grande classe.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

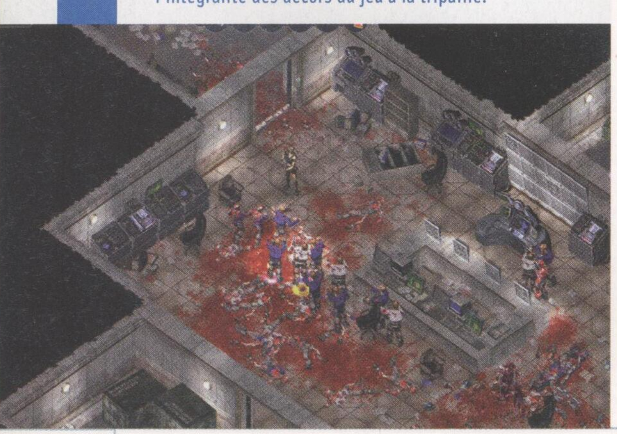
> Config mini : Toutes
> Développeur : Sigma Team
> Textes : en anglais
> Prix : 13,53 dollars
> Site Web : www.sigma-team.net

Zombie Shooter

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Si vous lisez ces pages actuellement, c'est que vous êtes une personne de bon goût. Et comme toute personne de bon goût, vous adulez Fallout. Jusqu'ici tout va bien. Et si je vous propose un jeu d'action ultra-bourrin qui vous donnera l'impression de rejouer à un Fallout survitaminé où les combats seraient tous en temps réel, ça vous parle non ? C'est ici que Zombie Shooter intervient. Dans des décors isométriques rappelant immanquablement le titre culte d'Interplay, vous aurez pour mission de repeindre tous les décors dans le style Picasso période rouge. Très rouge, la période.
Vous l'aurez compris, Zombie Shooter, ne fait pas dans la dentelle, et l'arsenal évolutif du héros n'arrangera rien à l'histoire. Revolvers, fusils à pompe, gatling, tout y est, même l'extraordinaire, le fantastique, le messianique lance-disques né avec Unreal Tournament et démocratisé avec Half Life 2. Si, visuellement, le jeu n'est pas conforme aux canons actuels de la beauté, il excitera les anciens grâce à sa paternité visuelle avec de nombreux titres pré-2000, le nombre de monstres à l'écran, la diversité de ses décors ainsi que sa maniabilité aux petits oignons.
Le seul défaut que l'on puisse déplorer est que les murs ne deviennent pas transparents lorsque l'on se trouve derrière eux, pouvant masquer une menace potentielle. Mais, sincèrement, pour pinailler de manière aussi mesquine, il faut vraiment que Zombie Shooter soit un jeu fantastique. Ce qui tombe plutôt bien puisque c'est le cas.

Votre mission, si vous l'acceptez, sera de retapisser l'intégralité des décors du jeu à la tripaille.





Variés, les décors sont réalisés dans une 2D très fine rappelant immanquablement Fallout ou Arcanum.



Larva Mortus

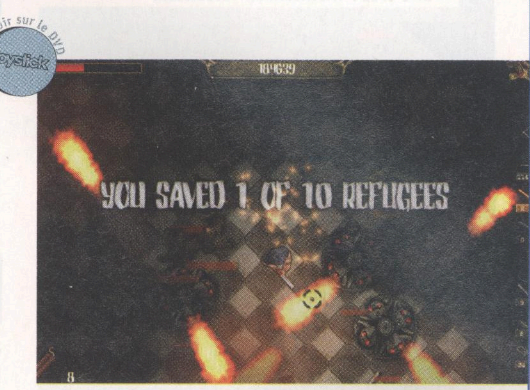
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Rake in glass
> Textes : en anglais
> Site Web : http://larvamortus.rakeingrass.com/

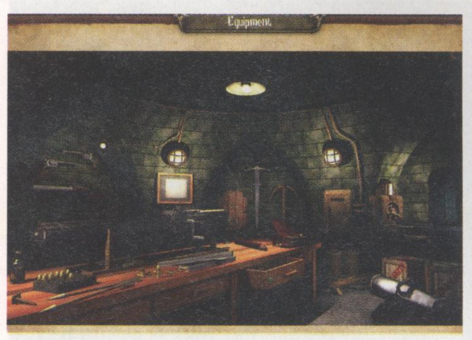
À ESSAYER
INDISPENSABLE

À l'heure des jeux subtils et intelligents rivalisant pour proposer différents chemins au joueur, à l'heure des casse-tête intéressés par les lois de la physique, à l'heure des intelligences artificielles gonflées à bloc, et ben… eh ben, on s'ennuie. Parce que, quand même, rien ne vaut une bonne marée de monstres crados fonçant sur un héros comptant sur son énorme épée ou son fusil à pompe pour se défendre. Le bon vieux trip de Gauntlet qui ne vieillira jamais, c'est ce que nous propose Larva Mortus, jeu d'action répétitif, bas du front, mais tellement bien fini qu'on en redemande. Dans la peau d'un quelconque chasseur de forces obscures, il faudra parcourir le monde pour réaliser des objectifs faussement variés pouvant tous être résumés par « casses-y la yeule à tout le monde, et évite d'y crever ». Alors on s'exécute. Avec une épée, d'abord, puis un flingue, un fusil à pompe, pour finir avec tout un arsenal d'armes diverses, variées, et de confessions diverses. Simpliste dans son concept, Larva Mortus fait très fort dans son exécution. Visuels 2D honnêtes (avec en bonus de fausses hallucinations de temps en temps), gestion de l'expérience, nombreux ennemis et armes, scènes cinématiques agrémentant un scénario simple mais sympa, musique de très bonne facture, on est clairement en face du genre de jeu qu'on lance pour cinq minutes, et sur lequel on est encore au bout de deux heures. Défoulant et nerveux, il rendra fou de joie le dictateur sanguinaire qui est en vous.


Cela peut très, très vite devenir une gigantesque boucherie, vu le nombre de saloperies à détruire.

À voir sur le DVD Joystick





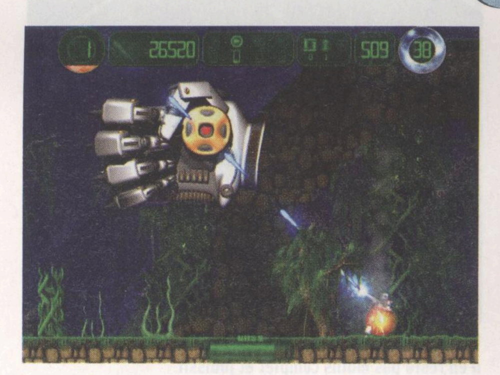
L'arsenal des employeurs de nos botteurs de trains maléfiques est plutôt bien garni.

Hurrican

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Poke 53280/Allemagne
> Textes : en français
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://turrican.gamevoice.de/hurrican_site/

Accueillant le joueur avec une musique et des graphismes rappelant les plus grands moments de la demoscene Amiga, Hurrican cache bien son jeu. Car après cette introduction visant à plonger tête la première à l'époque des cartouches pirates et des trainers honteux, on découvre les vrais menus du jeu, remake/hommage/clone de l'ancestral Turrican. Beaucoup plus modernes, fleurant bon la rigueur allemande, les menus mettent dans le bain avec de nombreuses options, un éditeur de niveaux, et la promesse d'un jeu réalisé par des fans absolus du matériau d'origine. Et le pari est réussi. Nerveux, bourré à craquer d'armes et de bonus cachés, galvanisé par des musiques rappelant une fois de plus l'âge d'or des compositions Amiga, Hurrican impressionne au premier coup d'œil. L'animation, rigide comme il faut, n'empêche pas de naviguer entre les nombreux ennemis.
Le jeu est très difficile, mais chaque vie perdue sera votre faute, tant la maniabilité est au poil et qu'il est facile de naviguer entre les trouzemille armes disponibles. Visuellement, on sent le plaisir pris par les développeurs à simuler tous les petits effets que l'on essayait d'obtenir dans ce genre de jeux à l'époque. Particules, déformations, explosions, nombreux sprites, les effets ne sont plus censés impressionner aujourd'hui mais ils accrochent toutefois le joueur amateur de détails. Hurrican se joue comme une madeleine de Proust, larme à l'œil et sourire aux lèvres.




Impressionnants, massifs, dangereux, les boss se taillent la part du lion.

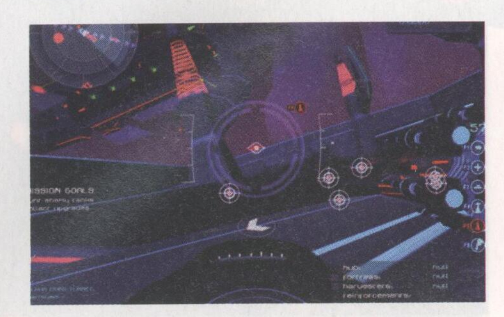
À voir sur le DVD Joystick


L'arc éléctrique est l'une des nombreuses armes que le joueur aura à sa disposition.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

> **Config mini :** Moyenne
> **Développeur :** Dialogue Design
> **Textes :** en anglais
> **Prix :** 12,67 euros
> **Site Web :** www.tankuniversal.com

Tank Universal





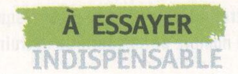
L'ambiance visuelle arrive très bien à retranscrire le délicieux mélange entre zénitude et danger.

Il était une fois un jeu de tank en graphismes vectoriels qui s'appelait Battlezone. Il avait beaucoup de succès auprès des filles et était très fort en foot. Du coup, comme il chopait pas mal après les cours, il eut de nombreux enfants, certains un peu moches et ratés (la faute à la mère, hein) et d'autres, bien plus brillants et imaginatifs. C'est le cas de Tank Universal, qui reprend plein d'idées de son papa mais arrive tout de même à apporter un peu de sa personnalité. Visuellement d'abord. Exit le vectoriel, bonjour le « glow » et les aplats. Contrastes nuancés entre bleus et rouges, joli travail sur les lumières, on se croirait vraiment dans un simulateur de meurtre à chenilles. Le tank en lui-même, lui aussi, a droit à quelques améliorations. Avant tout, la tourelle, contrôlée à la souris, est complètement dissociée du corps, manié au clavier. Du coup, il est possible de se contorsionner dans tous les sens et, surtout,



Si les premiers ennemis sont de petits tanks, les gigantesques golems imposent le respect.

de couvrir une retraite en tirant derrière soi avec précision. Ensuite, c'est le gameplay qui s'étoffe. Faculté d'upgrader le tank, améliorations à utiliser en cours de jeu, possibilité de lâcher des mines, de charger ses tirs, voire même d'appeler un véhicule pour se déplacer d'un point à l'autre du champ de bataille. Bref, Tank Universal est un fier rejeton de Battlezone, plutôt mignon, plutôt bon à l'école, ingénieux et malinou, et ce serait le gosse parfait s'il n'était pas aussi p$%#}£ de difficile. Avis aux amateurs, le jeu n'est pas simple et chaque parcelle du terrain devra s'appréhender avec minutie et prudence. Comme on s'occupe d'un beau bébé, en fait.



À ESSAYER
INDISPENSABLE

> **Config mini :** Moyenne
> **Développeur :** Sigma team
> **Textes :** en anglais
> **Prix :** 13,50 euros
> **Site Web :** www.sigma-team.net

Alien Shooter

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Toujours rois dès lors qu'il s'agit de détruire des hordes et des hordes d'ennemis dans un bain de sang, les mecs de la Sigma Team ont pondu un jeu qui est à Starcraft ce que leur ébouriffant Zombie Shooter était à Fallout : Alien Shooter. Extraordinaire morceau de bravoure, cette saga vous place aux commandes d'un mercenaire lourdement armé et prêt à décimer un nombre incalculable de monstres à grosses griffes

Avec un énorme travail sur les lumières et les décors, le deuxième opus possède une ambiance incroyable.





Un peu vieillissant visuellement, le premier Alien Shooter n'en reste pas moins complet et jouissif.



et/ou à tentacules. Peu de différences avec Zombie Shooter, même si l'ambiance est tout autre. On abandonne les égouts crasseux et autres vallées campagnardes pour des laboratoires ultra-technologiques et surtout, des ennemis beaucoup plus rapides. Au niveau du gameplay, on ne change pas une équipe qui gagne : même interface, même maniabilité (déplacements au clavier et visée à la souris), et toujours cet arsenal gigantesque à upgrader au fil des missions. Si grosse nouveauté il doit y avoir elle se situera au niveau de la possibilité de grimper à bord de véhicules, armés d'énormes tourelles de défense. Du coup, à vous le plaisir jouissif de rouler à travers une horde d'aliens déchaînés sans vous soucier du nombre d'organes vitaux accrochés à vos pare-chocs. Miam. De plus, Alien Shooter 2 étant l'un des derniers jeux de la Sigma Team, il bénéficie d'un traitement visuel extrêmement soigné, bien plus que Zombie Shooter par exemple. À noter aussi l'existence de deux extensions pour le premier opus apportant leur lot de nouvelles maps et possibilités. Quoi qu'il en soit, si vous préférez les aliens aux zombies, c'est le moment de recharger votre arme et de botter quelques arrière-trains !

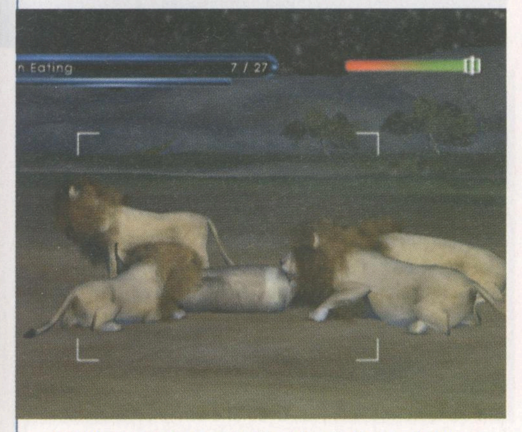
Wild Earth African Safari

> CONFIG MINI : Moyenne
> DÉVELOPPEUR : Majesco Entertainment
> TEXTES : en anglais
> PRIX : 20 euros
> SITE WEB : www.majescoentertainment.com/games/display_game.php?PLTFRM=nintendo-wii&GN=wild-earth-african-safari

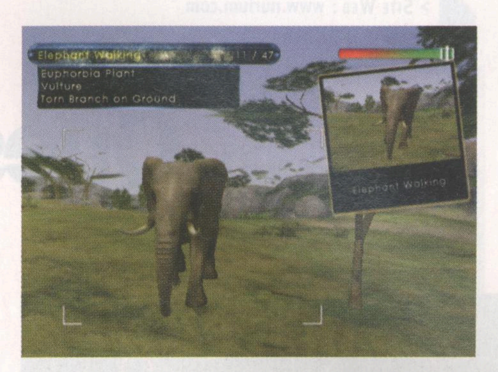
À ESSAYER
INDISPENSABLE

Une chose est sûre : les développeurs de jeux indépendants ne font rien comme personne. Si vous en doutiez encore, Wild Earth African Safari est là pour le démontrer, lui aussi. Sans doute l'un des jeux les plus exotiques qu'on ait pu voir, il vous propose de partir en Afrique pour découvrir les animaux sauvages et ramener les plus belles photos.

Dès les premières minutes, on se trouve pris dans l'ambiance, tant le cadre est réaliste. Si, au début, les animaux sont faciles à trouver, il vous faudra ensuite redoubler de patience pour détecter leur lieu de vie et les approcher sans les effrayer. Lions, éléphants, oiseaux, antilopes : la faune est d'une grande richesse et chaque animal semble posséder un comportement différent. Avantage majeur quand il s'agit d'offrir une expérience d'immersion inoubliable, les graphismes sont de très bonne facture, surtout pour de la 3D. Les animaux sont modélisés avec soin et réalisme, l'environnement est suffisamment riche pour qu'on se croie en territoire sauvage, le tout rehaussé par quelques effets de lumière sympathiques. Très facile d'accès, African Safari vient d'ailleurs d'être porté sur Wii, où vous pourrez donc le retrouver, en complément de la version PC. Les deux versions sont toutes deux bien agréables à jouer, la souris comme la Wiimote étant faciles à prendre en main.



Attention à ne pas vous approcher trop près des grands fauves.

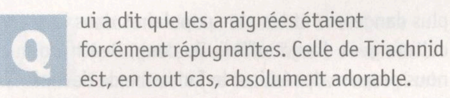




Les rhinocéros sont également fort impressionnants.

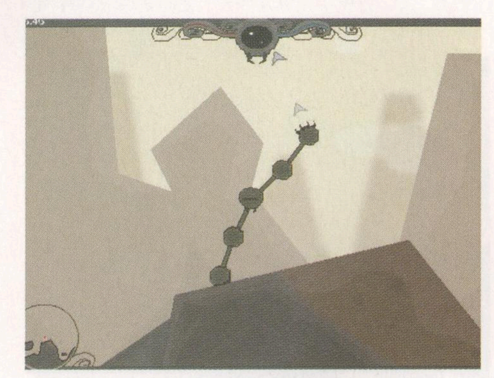
Triachnid

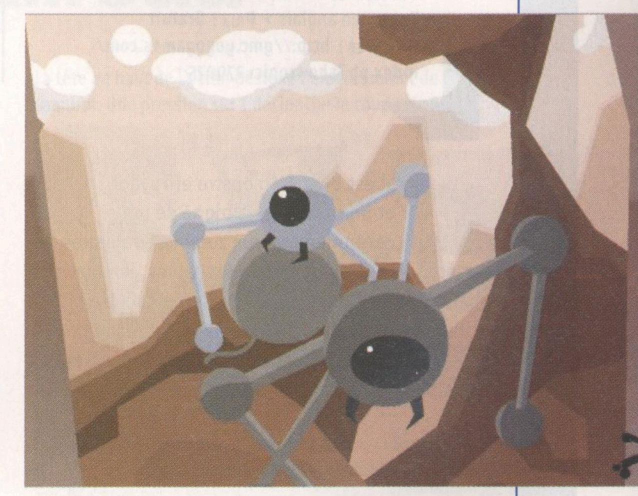
> CONFIG MINI : Toutes
> DÉVELOPPEUR : Florian Himsl
> TEXTES : en anglais
> PRIX : 20 dollars
> SITE WEB : www.dailyhaha.com/_flash/triachnid.htm

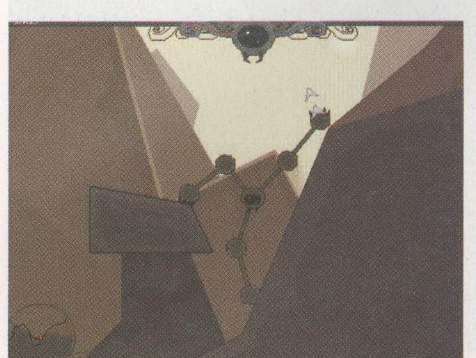


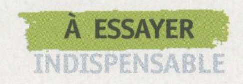
Qui a dit que les araignées étaient forcément répugnantes. Celle de Triachnid est, en tout cas, absolument adorable. Cette boule de poils est d'ailleurs bien peu agressive et sans votre aide, elle aura bien du mal à parcourir les niveaux qui lui sont proposés. Il vous faudra donc la guider à l'aide de votre souris, en lui soulevant une patte, puis l'autre, puis la dernière. Comme chaque patte est équipée à son extrémité d'une petite ventouse (c'est une araignée après tout), l'essentiel sera surtout de donner de bons appuis à la charmante créature pour qu'elle puisse progresser. On avance ainsi pas à pas, au travers de niveaux réalisés avec le plus grand soin. Si la prise en main n'est pas évidente dans les premiers temps, on trouve ensuite son rythme. Ne reste plus alors qu'à se laisser porter par la physique (votre araignée semble évoluer sous légère apesanteur).

La musique, envoûtante, renforce l'impression d'évasion : on a vraiment l'impression d'évoluer sur un nuage, en compagnie de cette araignée. Triachnid est un jeu plein de poésie, servi par des graphismes aux doux tons pastels qui ne manqueront pas de séduire les rêveurs. Pas étonnant qu'il ait été sélectionné parmi les finalistes du dernier Independent Games Festival. À essayer pour rêver devant son ordinateur les jours de pluie, de temps en temps, comme pour flâner…


Attention au vent, une chute peut se révéler mortelle.


Votre aventure est agrémentée de quelques cinématiques en flash.

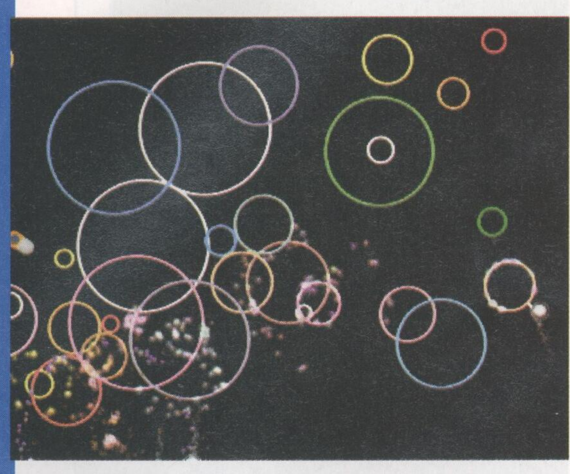



À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Nurium Games/Espagne
> Textes : en anglais
> Prix : 19,99 dollars
> Site Web : www.nurium.com

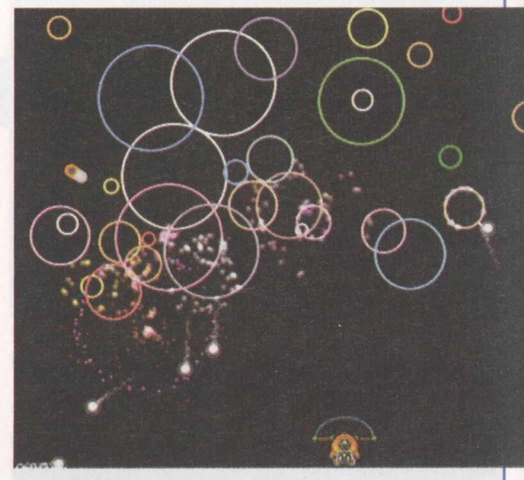
À ESSAYER
INDISPENSABLE

Break Quest



Quand les briques deviennent des cercles, la physique logique du jeu envoie la balle un peu partout.

S'il est un genre que l'on pensait figé à tout jamais dans le grand bain gelé de ses mécaniques de gameplay, c'est bel et bien le casse-briques. Une raquette, une balle, un mur en face, et le tour est joué. Bien sûr, le genre à connu quelques évolutions au fil du temps avec des bonus, différents systèmes d'upgrades et autres joyeusetés. Il aura fallu attendre 2007 et Nervous Brickdown sur DS pour tenter de remuer un peu le genre, aussi bien dans le fond que dans la forme. C'est ici qu'interviennent les Espagnols qui, non contents de manger de la paella tous les midis, réinventent complètement le casse-briques. Fort d'un mode « quête » contenant 100 niveaux, Break Quest se paye le luxe de changer sa formule à quasiment chaque tableau de jeu. La configuration des niveaux changera constamment, offrant un nouveau challenge à chaque coup. Mur, briques reliées entre elles par des fils, moteur physique pointu, remake de Space Invaders, on sera toujours surpris par l'intelligence et la roublardise dont font



Ces espèces de « cordes à linge » sur lesquelles sont fixées les briques se balancent dans tous les sens.

preuve les développeurs pour que le joueur ne s'ennuie jamais. De plus, on trouve aussi quelques idées intéressantes comme la possibilité d'insuffler de la gravité à sa balle afin de la faire légèrement dévier ou bien encore la tétra-tonne de bonus différents allant d'une raquette plus large à du « multi ball » ou à des « Machine gun » et autres « GPS Missile » un peu plus exotiques. Du coup, on n'a aucune envie de s'arrêter de jouer tant qu'on n'a pas vu le dernier niveau, avec une envie constante d'être surpris par l'intelligence de ce jeu. On en redemande.

> Config mini : Faible
> Développeur : N.C.
> Textes : en anglais > Prix : Gratuit
> Site Web : http://gmc.yoyogames.com/index.ph?showtopic=279075

Death Worm

À ESSAYER
INDISPENSABLE

S'il est bien un monstre effrayant et pourtant très éloigné de nous, contrairement aux zombies, vampires et consorts, il s'agit du ver des sables. Popularisé par la saga « Dune » de Frank Herbert, cette titanesque chenille dotée d'une gigantesque bouche béante pleine de dents toutes plus acérées les unes que les autres reste l'un des monstres les

Les traces du ver sous terre font partie de ces petits détails plus qu'appréciables dans ce genre de jeux.





Gore et funky, le jeu n'hésite pas à glorifier votre victoire par quelques gerbes de sang bien placées.



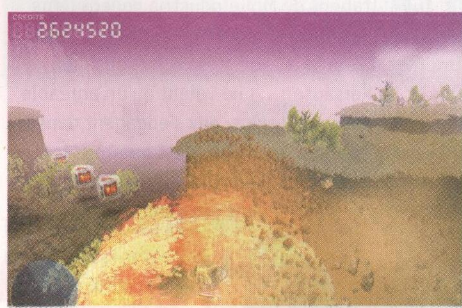
plus dangereux et les plus populaires dans la culture geek d'aujourd'hui. Du coup, Death Worm nous propose de réaliser le fantasme de devenir l'un de ces monstres, tapi dans le sable et attendant le bon moment pour frapper. Et c'est exactement comme ça que se joue le jeu. Se dirigeant à l'aide des touches directionnelles, le ver ondulera sous terre jusqu'à ce que vous l'en sortiez pour engloutir quelques Bédouins égarés. Du moins au début. Car plus vous avalerez de gens, plus la riposte humaine se fera importante. Mitrailleuses, tanks, bobines tesla, hélicoptères, tous les moyens seront bons pour vous détruire. Heureusement, il vous sera possible de récupérer de la vie en mangeant quelques bestioles grouillant sous terre ou en faisant des combos de personnes mangées à la surface. Absolument jouissif, le jeu en remet une couche en vous permettant de pousser les rochers en sortant du sol (très utile pour détruire les bobines) ainsi qu'en vous montrant une réelle évolution du ver qui deviendra de plus en plus massif au fur et à mesure qu'il gobera les importuns. Simple, fun, absolument addictif, Death Worm est une réelle réussite dans le petit monde du jeu indé.

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Cgs Software
> Textes : en anglais
> Prix : 13,37 euros
> Site Web : http://larvamortus.rakeingrass.com/

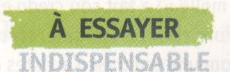
DevastationZone Troopers

Même si parfois on aime bien se la jouer esthètes, parangons du bon goût (notez l'allitération) ou autres dictateurs de la bienséance, force est de constater que, de temps en temps, une bonne grosse tuerie bien bête et méchante dans un univers 3D gentiment soigné, ça fait un bien fou. Du coup, quand on en a marre de lire du Dostoïevski ou de mater des émissions de Laurent Ruquier, on installe *DevastationZone Troopers*. Jeu de tir à la troisième personne affichant une mine des plus classiques, le soft bénéficie de nombreuses bonnes idées. Avant chaque niveau, il faudra d'abord jouer une phase d'atterrissage avec un vaisseau en chute libre entrant dans l'atmosphère et tentant d'éviter tout un tas de déchets spatiaux qui pourraient lui endommager la coque. Non contente d'être déjà impressionnante visuellement, cette séquence vous permettra aussi de faire le plein de munitions avant d'attaquer les phases d'action à proprement parler. Une fois posé, place à la poudre ! Blaster de l'ennemi à tout va, c'est bien sympa, mais ça pourrait vite être lassant. Sauf que, en plus d'armes sympathiques et d'un nombre imposant d'ennemis différents, le jeu inclut une idée fort séduisante : il est possible de détruire la quasi-totalité des murs du jeu. Une façade vous gène ? Un ennemi essaie de faire le malin en se cachant derrière un passage ? Qu'à cela ne tienne, faites tout péter, au détriment de l'écosystème et au grand dam des militants Greenpeace. Petite mise en garde cependant, la difficulté du jeu augmente très vite avec un nombre d'ennemis vous harcelant très régulièrement. Bon courage.


Rapides, fluides et agréables à l'œil, les séquences d'atterrissage sont très sympas à jouer.







> Config mini : Toutes
> Développeur : Lurk
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://forums.tigsource.com/index.php?topic=1261.0

Samurai Railroad Mansion

C'est formidable, Internet. C'est même formidable deux fois. Tenez, c'est même formidouble (ce jeu de mots n'est soumis à aucune régulation. Vous pouvez le réutiliser, le prendre en photo ou le jeter sur la voie publique sans besoin de l'accord de son auteur). Notamment sur les forums de The Independent Gaming Source (www.tigsource.com), où de nombreux développeurs amateurs se sont lancés dans un projet très ambitieux : le VGNG contest. Le but est d'utiliser le « Videogame name generator », un petit logiciel permettant d'arriver à des résultats aussi incongrus que « ROM CHECK FAIL » ou « My first Skydiving academy » (tous deux présentés dans ces pages). Le but sera donc, une fois un nom trouvé, de créer le jeu qui va autour. Le sémillant Lurk ayant pioché « Samurai Railroad Mansion », il a réalisé un jeu d'action rappelant les jeux de tir existant sur consoles 16 bits tels *Hoogan's Alley* ou *Duck Hunt*. Il faudra donc passer des couloirs en abattant les ninjas ennemis et en épargnant les geishas, tous apparaissant sur des paravents sollicitant des réflexes aiguisés. On a donc déjà le Samurai et la Mansion. En revanche, on manque de Railroad, là. Du coup, certains paravents dévoileront un train qu'il faudra à tout prix éviter, puisqu'il traverse la maison de part en part et qu'il vous enlèvera une précieuse vie. Différents types d'ennemis, gameplay répétitif mais simple, ambiance aux petits oignons servie par un design des plus classieux, ce *Samurai Railroad Mansion* nous donne envie d'avoir un deuxième round au VGNG contest, tant cette idée peut forcer les développeurs à redoubler d'inventivité et de malice.





La tête en haut de l'écran désigne l'emplacement de votre samuraï. Une pression sur Z déclenche le coup d'épée.



À ESSAYER
INDISPENSABLE

Molleindustria

Hasta siempre la revolucion !

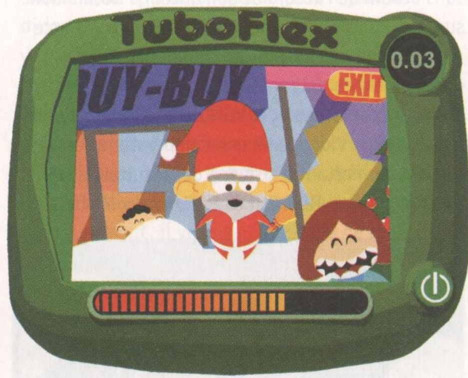
Dénoncer, militer, s'engager en créant des jeux vidéo ? Sortir de la connotation « loisir pour gamins attardés » qui énerve tant les vieux de la vieille, c'est possible. C'est même genre super possible. La preuve.

C'est le poing fièrement levé que les Italiens de Molleindustria codent leurs jeux en flash pour une distribution sur Internet. Là où la plupart des gens (vous, moi, Olivier de Kersauson…) ne voient qu'un agréable moyen de passer le temps, eux s'engagent dans un acte militant. « La vérité, c'est que tous les jeux ont un message politique à faire passer, si les gens ne s'en rendent pas compte, c'est parce qu'ils sont conditionnés par l'industrie du jeu vidéo. Les grosses productions paraissent neutres car elles véhiculent les valeurs dominantes : libre échangisme, consumérisme, guerre et xénophobie. » C'est ce qu'explique Paolo, coordinateur du groupe et programmeur à l'origine du projet. Faire du jeu vidéo un média privilégié pour combattre l'industrie de l'entertainment, une idée qui coule finalement de source et dont Molleindustria (littéralement l'« industrie molle ») a fait son credo en 2003, année de sa fondation. À l'origine, on trouvait derrière ce nom une poignée d'artistes et de programmeurs en plein dans la mouvance alter mondialiste née à Seattle quatre ans plus tôt. Leur devise : « Ne haïssez pas le média, devenez le média. » Préférant travailler dans un confortable anonymat, le groupe cherche systématiquement à s'effacer derrière sa production. Quand on leur demande qui ils sont, ils affirment ne jamais répondre à ce genre de question. « Nous sommes simplement un groupe flexible, certains d'entre nous sont américains, d'autres sont italiens, nous nous sommes rencontrés au hasard du Net, mus par des intérêts communs : l'art et le "média activisme" ». Parmi leurs sources d'inspiration, on retrouve bon





Orgasm Simulator le genre de jeu qui pose à certains un problème d'identification au personnage.



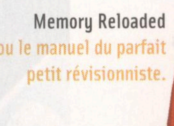
Tuboflex la précarisation du travail est un des grands chevaux de bataille de Molleindustria.



McDonald's Videogame

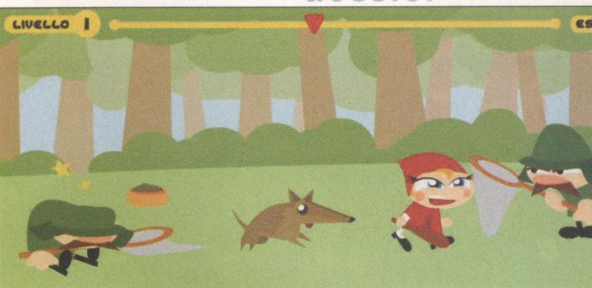


Tamatipico Toi aussi, élève ton ouvrier et fais-en ton esclave personnel.

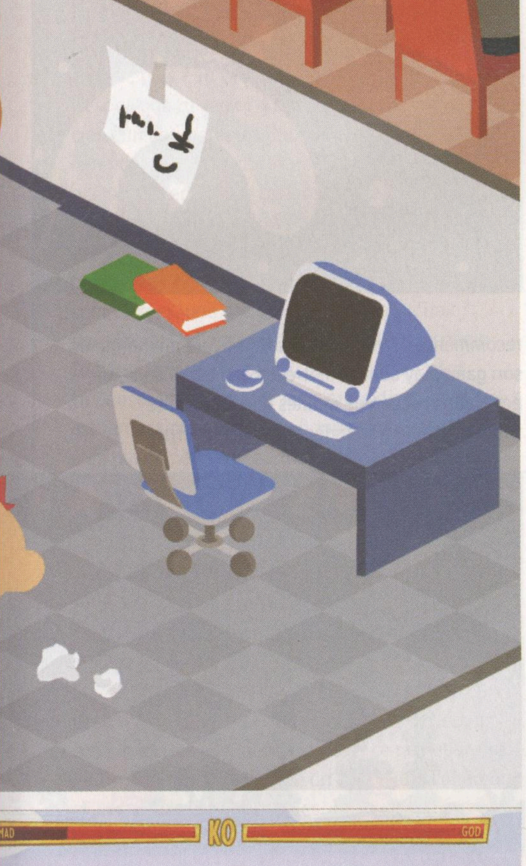


Memory Reloaded ou le manuel du parfait petit révisionniste.





Dans le monde merveilleux de Cappuccetto Rosso e il Lupo, le petit chaperon rouge aide le loup à échapper aux braconniers pour se rendre au siège du WWF.



nombre d'artistes alternatifs, comme l'Allemand Mark Essen ou le Français Martin Le Chevallier, qui se servent du jeu vidéo à la fois comme moyen d'expression artistique et comme véhicule de leur contestation de la vidéo surveillance, de la culture d'entreprise ou encore comme moyen de militer pour le droit à l'avortement.

Comme un tag à l'acide

En se baladant d'un jeu à l'autre, il est difficile de ne pas être sensible à l'impertinence et à l'humour grinçant qu'ils emploient pour toucher au plus juste et dénoncer les aberrations d'un système devenu fou. Molleindustria va chercher ce que la société de consommation a généré de plus sordide pour nous pondre des jeux qui arrachent des éclats de rire bien jaunes. Mais au-delà de l'amusement perce une réelle volonté d'éduquer les joueurs. Si elle n'est pas évidente dans un titre comme *Orgasm Simulator* (dans lequel on incarne une femme simulant l'orgasme), elle apparaît clairement dans *Mc Donald's Videogame*, leur jeu le plus abouti. Il s'agit d'y gérer une chaîne de restauration rapide, de l'expropriation des Indiens d'Amazonie à la corruption de diététiciens en passant par l'emploi de boues industrielles dans le fourrage des animaux et l'exploitation sans vergogne de travailleurs en situation difficile. « Il est plus facile de comprendre le fonctionnement d'un système économique en manipulant sa représentation vidéoludique, qu'en lisant la description linéaire que peut en faire un article ou un livre », poursuit Paolo. En prenant la place d'un patron ou d'un chef d'État, nous pouvons mieux comprendre les mécanismes qui leur permettent de contrôler médias et consciences. Leur premier titre fut *Tamatipico*, contraction de Tamagotchi et de lavoro atipico, c'est-à-dire travailleur flexible (comprendre : travailleur précaire). Le joueur devait prendre soin d'un ouvrier dont il contrôlait entièrement l'emploi du temps.

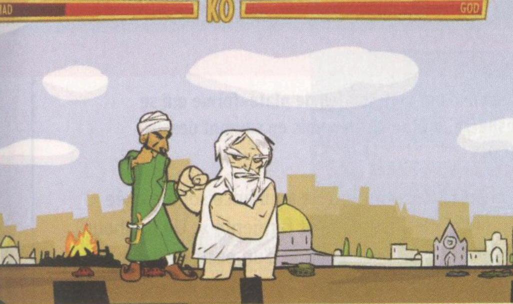
Le travail précaire est une des cibles favorites des trublions italiens, mais on trouve aussi pêle-mêle, le machisme (*Orgasm Simulator*), la religion (*Operation Pedopriest* et *Faith Fighter*, jeu de combat entre divinités lancé à la suite du « scandale » des caricatures de Mahomet) ou encore le contrôle gouvernemental des médias avec *Enduring Indymedia*.



Enduring Indymedia

Big Brother ne passera pas !

Enduring Indymedia est un exemple de jeu réagissant à l'actualité. Le 7 octobre 2004, le FBI saisit les disques durs de l'hébergeur Indymedia, et condamne ainsi une vingtaine de sites qui affichaient ouvertement leur opposition à la guerre en Irak. Le jeu vous propose de prendre la place de George W. Bush, de Silvio Berlusconi ou d'un officier de la police suisse (l'intervention du FBI était également motivée par des plaintes émanant des gouvernements italiens et helvétiques) aux commandes d'une soucoupe volante qui enlève les émetteurs avant que les idées séditieuses ne se répandent. S'il est difficile de juger la portée réelle de la démarche de Molleindustria (sommes-nous capables de considérer le jeu vidéo autrement que comme un amusement ?), l'actualité récente continue de fournir de nouvelles idées pour les prochaines réalisations du groupe. Ainsi devrait prochainement sortir un jeu ayant pour thème la raréfaction du pétrole.



Faith Fighter permettait de voir s'affronter Jésus, Ganesh ou encore Bouddha, une version « censurée » avec un cache sur le visage de Mahomet existe également.

- Pour retrouver tous les jeux réalisés par Molleindustria : www.molleindustria.org
- Autres sites intéressants : Un site qui regroupe un grand nombre de jeux vidéo militants : www.watercoolergames.org
- Le site de l'artiste Martin Le Chevallier : www.martinlechevallier.net/realisations.html



Queer Power le mélange des genres.



Operation Pedopriest L'Église catholique italienne a saisi la justice suite à la mise en ligne de ce jeu où l'on doit intimider les témoins pour éviter que nos bons vieux prêtres amateurs de chair fraîche ne finissent en prison.



Les mubblies suivront notre ami partout, exprimant de nombreuses émotions en émettant de petites bulles.

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Jesse Venbrux/Pays-Bas
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.venbrux.com/index.php?page=games&content=frozzd



Frozzd

À ESSAYER
INDISPENSABLE



Vos nouveaux amis viseront automatiquement les ennemis dès qu'il seront passés en mode attaque.

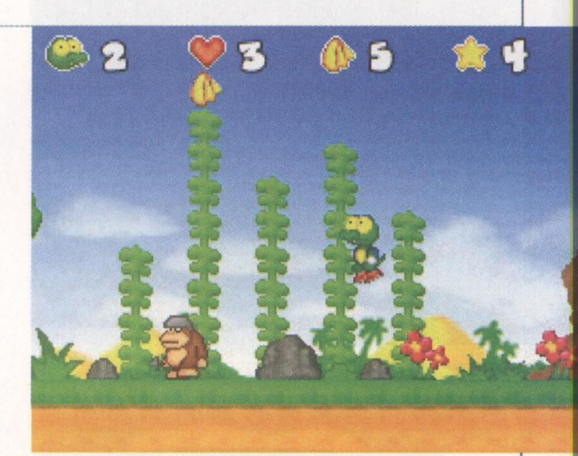
Si vous pensez qu'en termes de plate-forme Mario a tout inventé, vous êtes dans le faux. Cette ordure cryptocommuniste a réussi à se faire passer pour un révolutionnaire vidéoludique alors que des idées comme les siennes germent dans les cerveaux malades de centaines de développeurs indépendants depuis des années. J'en veux pour preuve le fantastique Frozzd de Jesse Venbrux. (Bon, en fait, le père Jesse s'est inspiré de Mario Galaxy pour son jeu, mais je tenais absolument à avoir une introduction geignarde et revendicative, alors, s'il vous plaît, laissez-moi écrire des âneries si ça me chante). Frozzd, donc. Vous voilà dans les bottes spatiales d'un petit astronaute top classe devant sauver les mubblies. Accompagné par le roi de cette tribu, il faudra libérer tous ses sujets à chaque niveau et retourner à la navette une fois la mission terminée. Plutôt volontaires et travailleurs, vos nouveaux amis peuvent être utilisés de deux manières différentes. Ils pourront, en mode « unfreeze », dégeler leurs congénères, tandis que le très bien nommé mode « attack » permettra de combattre les méchants souffleurs de glace. Chaque Mubblie touché par un ennemi se retrouvera à nouveau gelé et il faudra se dépêcher de le sauver car, en plus de manquer à votre puissance de feu, il risque de vous mener à votre perte. Car, si tous les mubblies sont congelés, c'est la triste fin du niveau, et il faut tout



recommencer. Avec sa réalisation hypra mignonne et son gameplay au millimètre, Frozzd est une petite perle dans l'océan de moules que représente toute la production indépendante moderne.

> Config mini : Faible
> Développeur : Int13 Production/France
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.madpxl.com/games.htm

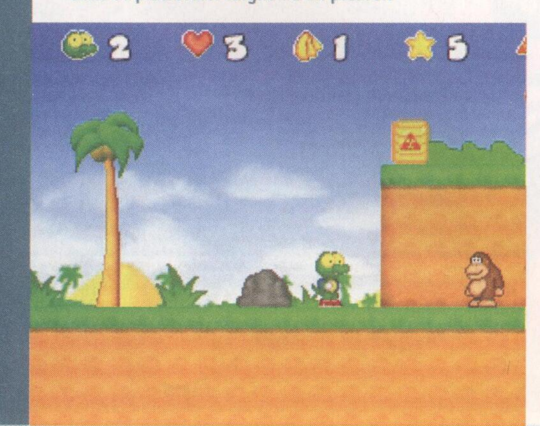
Crocodingus in Crocoland

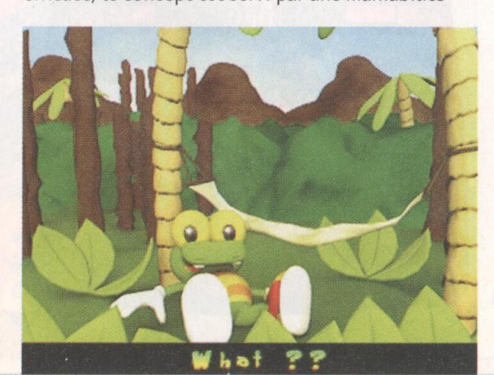


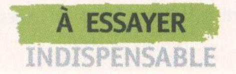
Comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte, on tue les ennemis en sautant dessus.

Généralement considérés comme une espèce dangereuse et vicieuse, les crocodiles sont victimes d'un sort absolument injuste. On les accuse de tous les maux de la terre alors qu'ils passent leur temps à pioncer comme des bienheureux, tout ça pour finir en sac à main, piégés par de méchants braconniers qui boivent de la bière en riant grassement de leur dernière victime. Oui, bon, je grossis un peu le trait, mais tout ça pour dire que les crocodiles, eh ben, il faut pas les embêter, sinon je me fâche. Et apparemment je ne suis pas le seul puisque Int13 Production est même allé jusqu'à leur donner la vedette dans Crocodingus in Crocoland, un jeu de plate-forme un peu enfantin où le héros est un crocodile turbo choupi devant empêcher la propagation de déchets nucléaires sur sa petite île paradisiaque. Concrètement, il faudra amasser des étoiles et des barils de plutonium dans des niveaux ultra colorés et jolis comme tout. Un peu simple (simpliste ?) mais toujours aussi efficace, le concept est servi par une maniabilité aux petits oignons et une ambiance sonore axée sur le thème « tropique et farniente ». Un bonheur étant toujours accompagné d'un petit malheur (si, si, demandez à Pascal Sevran), le jeu est bloqué en fenêtre à 320X200, ce qui, sans entraîner de problèmes de lisibilité, frustre un petit peu, compte tenu de la qualité visuelle du jeu. On se consolera avec le bruitage de saut, tellement mignon qu'on pourrait passer son temps dans le premier niveau, juste à sauter sur place et à profiter de l'ambiance définitivement zen de ce petit jeu très sympathique.

Ciel bleu et barils toxiques font bon ménage dans ce platformer mignon à en pleurer.







À ESSAYER
INDISPENSABLE

> **Config mini :** Toutes
> **Développeur :** Pixel/Japon
> **Textes :** Textes en japonais (patch anglais disponible)
> **Prix :** Gratuit
> **Site Web :** www.miraigamer.net/cavestory

Cave Story

À ESSAYER

INDISPENSABLE

Cher monsieur Pixel, mon tendre, mon doux. Je veux bien que tu aies créé un des meilleurs freewares de tous les temps. Je veux bien que sur le blog de Radiohead, le guitariste se perde en louanges sur ton jeu. Je veux bien que tu aies passé cinq ans dessus à l'affiner dans tous les sens pour le rendre proche de la perfection. Mais imagine ! Imagine ! (nd Yavin : hein, John ?) Comment veux-tu qu'on bosse, nous, ici, si tu continues à faire des jeux aussi bons ? Tu veux que je perde mon job ? Tu veux que ma femme ne me regarde plus ? Tu veux que mes enfants pleurent ? C'est ça que tu veux ? Alors, oh ! oui, Môôôssieur crée l'un des meilleurs jeux de plate-forme existant, le rend disponible gratuitement sur le net, et on devrait rester comme ça sans rien faire ? Je m'y refuse catégoriquement. Parce que c'est à cause de gens malhonnêtes comme toi, Pixel, que des productivités sont anéanties, que des familles sont brisées, que des guerres éclatent. L'Irak ? *Cave Story*. Le Darfour ? *Cave Story*. Le quatrième Indiana Jones ? *Cave Story*. Alors sincèrement, tu penses vraiment que, sous prétexte que ton jeu est fantastique, bourré de bonnes idées et trognon à en pleurer, on va te pardonner ? Hein ? HEIN ?

Ben, en fait on n'a pas trop le choix...

Évidemment, qu'on va te pardonner ! Parce que sincèrement, ton *Cave Story*, c'est peut-être l'une des meilleures choses qui soient arrivées à la production indépendante depuis de nombreuses années. Ce petit mélange diffus entre *Metroid* et *Wonderboy*, ces influences choisies avec goût, ce gameplay au millimètre, tout cela forme un tout d'une cohérence et d'une richesse incroyables. Toutes les armes (évolutives) ont une utilité bien précise, les phases de plate-forme ne sont jamais frustrantes, les boss sont pile poil à la difficulté qu'il faut (les recommencer deux ou trois fois sera monnaie courante), ton scénario est plutôt bien trouvé, et il faut avouer que l'on voit clairement où sont passés les cinq ans de développement dont tu parles dans tes rares interviews. Même les graphismes – pourtant simplistes et rendant hommage aux jeux vidéo d'antan – sont fignolés à l'extrême. Tu me diras que c'est peut-être pour aller avec la musique qui sait se faire entraînante ou reposante selon ce que la situation exige. Bref, voilà ma lettre, Pixel, pour te dire à quel point je t'en veux de m'empêcher de travailler correctement, même si, je l'avoue, ton *Cave Story* m'a fait vibrer plus que de raison.





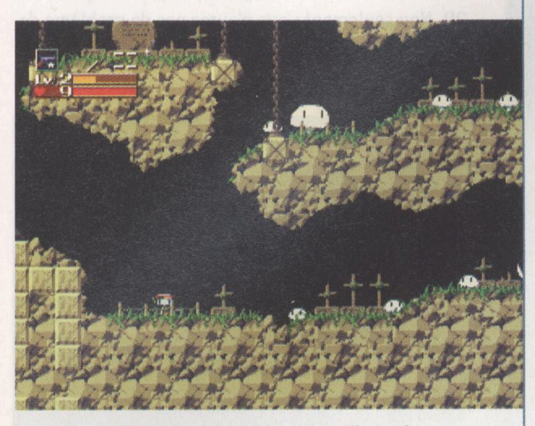
Couleurs renversantes, sprites maîtrisés des pieds à la tête, *Cave Story* est une véritable réussite visuelle.



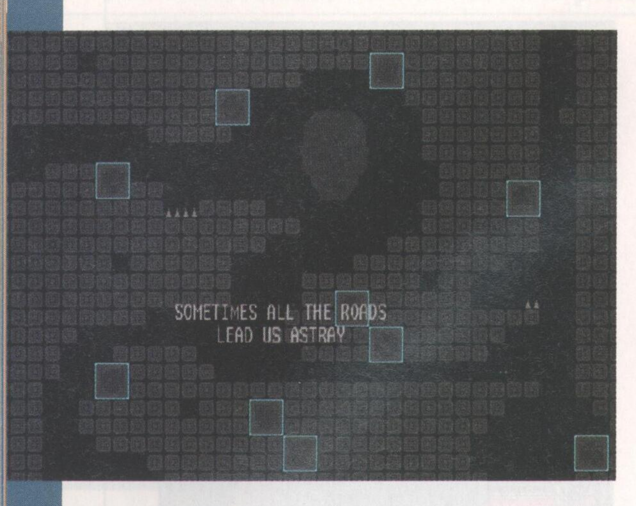


Points de sauvegarde, magasins, distributeurs de cœurs, tout est méticuleusement disposé dans le jeu.

Vicieux, old school, tenaces, les boss sont de vrais monstres durs à cuire comme on n'en fait plus.



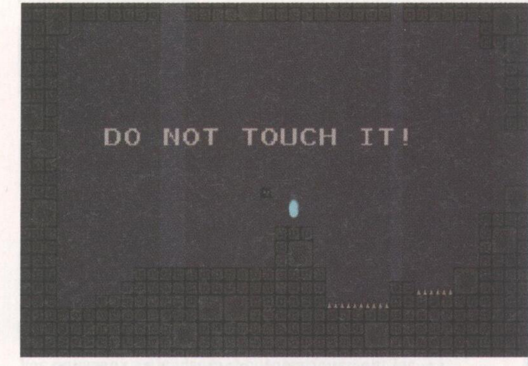
Certains ennemis sont tellement trognons qu'il est très difficile de se résoudre à les attaquer.



> Config mini : Toutes
> Développeur : Virtanen/Finlande
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://koti.mbnet.fi/erkkavir/sevenminutes.htm

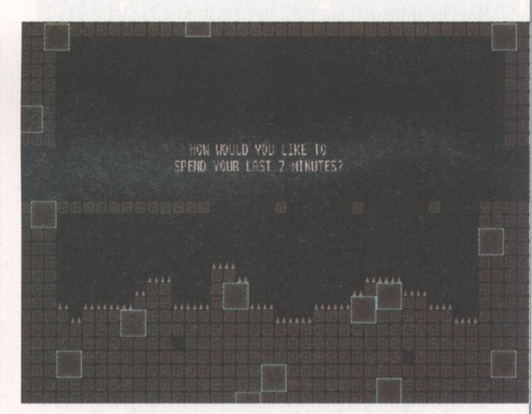
Seven Minutes

À ESSAYER
INDISPENSABLE



Ah ! Ben, oui, mais à force de faire l'andouille, c'est un peu normal de déclencher la fin du monde, hein !

Haaaa, quelle fabuleuse sensation que le stress. Principal carburant de nombreuses personnes (notamment les pigistes), il aide à se motiver, à grand renfort de sueurs froides et de tremblotements. De plus, le stress possède une extraordinaire vertu : ça fait énormément de bien quand ça s'arrête. Le sentiment d'avoir passé un cap, d'en avoir fini, est un bonheur incommensurable qui n'existerait pas sans la présence préalable du stress. Et ça, ces fins Landais (nd Yavin : oh oh oh) de chez Virtanen l'ont bien compris en réalisant *Seven Minutes*, un jeu hautement stressant qui apportera toutefois une gratification énorme au moment où vous l'aurez fini. Le pitch est assez simple. Un personnage quelconque pénètre dans une grotte et touche un objet apparemment interdit. Manque de bol, voilà que le gardien des lieux (un croisement entre Shodan de *System Shock 2* et Belzebuth en personne) se met en tête d'abattre notre jeune ami. Ce dernier aura donc exactement sept minutes pour s'échapper d'un dédale sadique et tortueux, rempli de pièges divers et variés. Enchaînant les situations de stress, les frères Virtanen parviennent à perdre parfaitement le joueur qui ratera même les actions les plus simples sous le coup de la panique.
De plus, le temps restant ne s'affiche que quand le personnage meurt, mais n'apparaît jamais pendant les phases de jeu. Sauf, bien évidemment, durant les dix dernières secondes, pour vous annoncer que c'est déjà trop tard. Une vraie expérience, plus intense qu'il n'y paraît.



Des messages existentiels harasseront le joueur régulièrement. Très stressant.

> Config mini : Toutes
> Développeur : Pekuja
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://www.ludumdare.com/compo/2008/04/20/tiny-hawk-final-release/

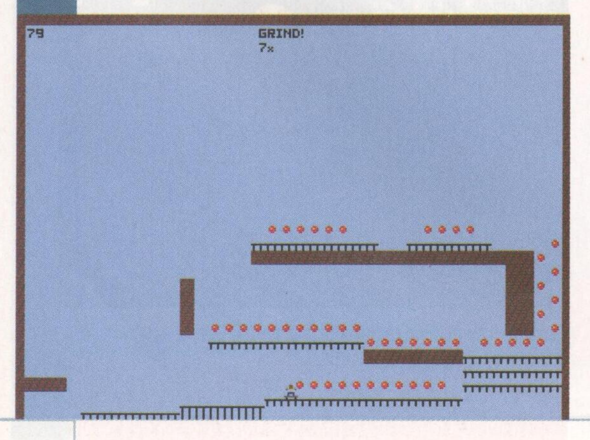
Tiny Hawk

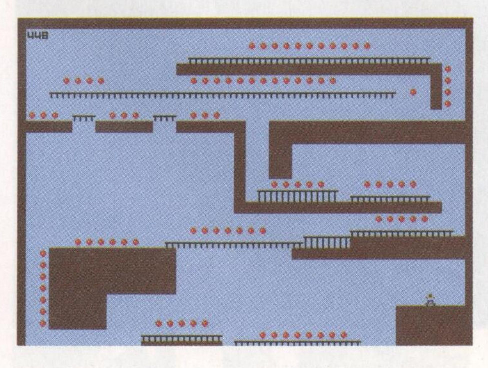


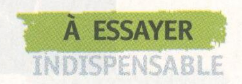
Jamais la locution « press any key » n'avait été aussi vraie. Toutes les touches du clavier font la même chose.

Jeu de mot irrésistible entre « tiny » (signifiant minuscule) et Tony Hawk, le célèbre skateur américain, le jeu qui nous intéresse ici est une véritable leçon de game design sur « Comment faire un jeu de skate potable en utilisant un seul bouton ». Premièrement, n'hésitez pas à passer votre jeu en 2D. Non seulement vous n'aurez pas de problème de caméra ou autre, mais en plus, vous donnerez un cachet rétro à votre jeu, ce qui autorise de se la jouer grave dans les soirées mondaines. Ensuite, changez le but du jeu. On oublie tout ce qui touche au score, à l'emphase sur les figures, ou même à la notion d'équilibre durant un grind. On va plutôt se concentrer sur quelque chose de très arcade, comme ramasser des boules rouges pour finir le niveau. C'est très bien, ça. Avec cette base, on arrive déjà à quelque chose d'assez concluant. Mais comment réussir, en tant que développeur, à faire jouer ce jeu avec un seul bouton ? Très simple. On vire toutes les figures et le bouton utilisé servira à sauter, mais aussi à grinder et sauter de mur en mur avec le bon timing. Du coup, il suffit d'être plutôt bon en level design pour s'amuser sans souci. D'autant plus que l'on peut rajouter tous les niveaux de son choix en éditant un simple fichier texte.
Du coup, en un seul article, vous avez appris à dégraisser une licence juteuse pour en faire un jeu simili-hardcore qui plaira aux vrais.
Vite, filez impressionner les filles, maintenant que vous savez ça !

Les figures telles que le grind ou le ollie de base comptent quand même pour le score final.



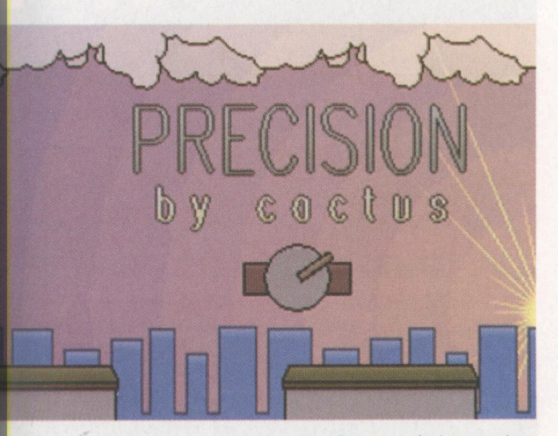



À ESSAYER
INDISPENSABLE

Precision

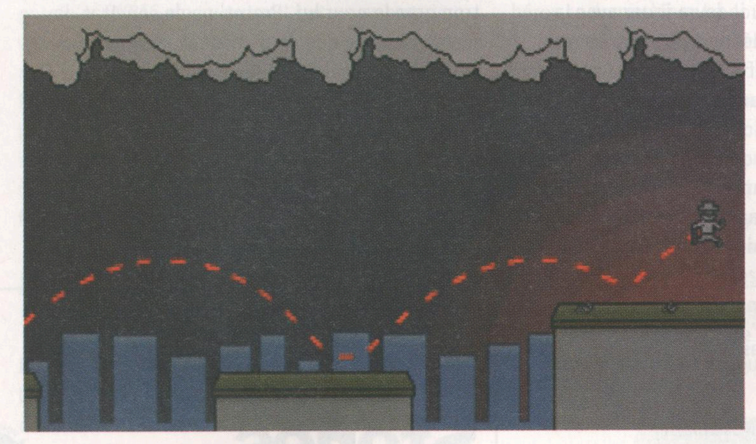
À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Toutes
> Développeur : Cactus/Suède
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://www.cactus-soft.co.nr/

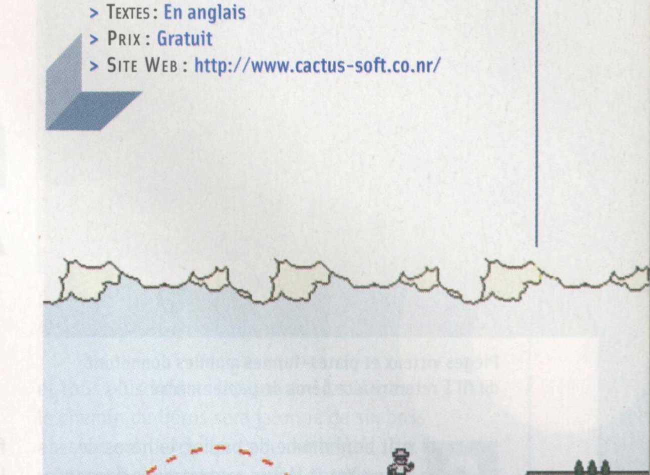


Joli panorama pour jeu malin. *Cactus* maîtrise aussi bien les ambiances feutrées que les délires barrés.

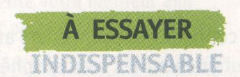
Mon expérience de testeur de jeux vidéo me permet aujourd'hui de repérer la qualité globale d'un titre dès les deux ou trois premières heures passées dessus. Imaginez donc à quel point *Precision* a flatté mon ego quand je me suis rendu compte que c'était un excellent jeu dès l'écran titre ! Car partant d'une idée toute bête, Cactus montre une fois de plus l'importance qu'il accorde aux petits détails, simplistes au premier abord, mais très importants et gratifiants une fois mis en application. Pour le jeu qui nous intéresse, l'ami Cactus nous montre le héros sur un bâtiment avec une petite molette au milieu de l'écran. En tournant cette molette, on changera tout simplement en temps réel l'heure à laquelle notre héros va vivre son aventure. Tout bête, hein ? C'est vrai, mais le choix est du coup assez large et peut, avec un peu d'imagination, changer radicalement l'ambiance du jeu. Plate-formeur basique doté d'une inertie un peu balourde, *Precision* n'est pas vraiment le jeu ultime, à première vue. Mais il y a encore une idée de génie, tellement bête que personne n'y avait pensé. Votre personnage sera toujours suivi par une ligne rouge en pointillé, montrant exactement à quel moment votre bonhomme saute ou atterrit. Du coup, chaque erreur est une nouvelle chance de revoir sa copie, en calculant à nouveau son coup, un peu comme si un ghost du héros le suivait en temps réel. Sauf que la force de *Precision*, c'est cette ligne rouge, peu intrusive tout en étant visuellement présente. Encore un coup de maître de Cactus.



Le petit bonhomme sautillant ayant parfois tendance à aller trop vite, n'hésitez pas à le calmer.

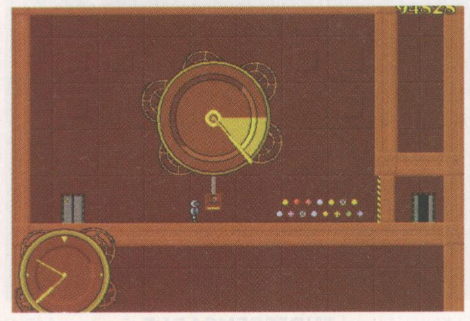


Treasure Tower



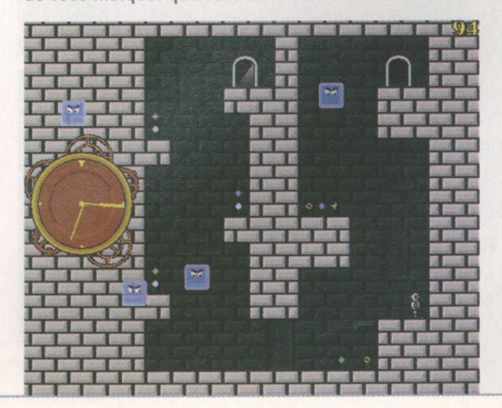
> Config mini : Toutes
> Développeur : David K. Newton
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://wired.st-and.ac.uk/~wong/treasuretower/

Improbable mélange entre le jeu de plate-forme et *Wario Ware*, *Treasure Tower* va vous en faire baver. Un petit peu comme le sympathique renard porteur de la rage que vous aviez croisé dans cette petite forêt, l'hiver 92. Le but est simple. Il vous faudra traverser des salles aléatoires jusqu'à arriver en haut de la tour et empocher un bel objet tout en or. De plus, chaque salle possède 15 joyaux qu'il sera de bon ton de récupérer pour faire le beau gosse auprès d'une hypothétique princesse qui passerait par là. Le souci, c'est que votre escapade est minutieusement chronométrée, et qu'à la fin du temps imparti, notre sympathique héros tombera dans un sommeil sans fin. Du coup, pour remettre la montre à zéro, il faudra ramasser des bonus de nourriture, qui se feront de plus en plus rares au fil des modes de difficulté. De nombreux malus accéléreront le tic-tac mortel comme les fantômes et autres squelettes, quand ce ne sera pas vous qui prendrez une pénalité de deux secondes en tombant dans un ravin.
En dépit d'une réalisation un rien naze, le jeu accroche par le sentiment constant d'urgence qu'il génère, ainsi que par sa maniabilité au poil et l'inventivité des pièces parcourues. De nombreux modes de difficulté sont disponibles, changeant notamment la difficulté des salles ainsi que le nombre de bonus nourriture en jeu. Courte mais intense, l'expérience est un vrai régal pour qui fera l'impasse sur sa réalisation datée, et se concentrera sur la flamboyance de son gameplay.



Parfois les salles seront garnies de petites énigmes, histoire de vous stresser encore plus.

Toujours en évidence, la montre ne se lassera jamais de vous indiquer que vous allez bientôt mourir.





Pièges vicieux et plates-formes mobiles donneront du fil à retordre à ce héros de papier mâché.

> CONFIG MINI : Toutes
> DÉVELOPPEUR : Ayim Team
> TEXTES : en anglais
> PRIX : Gratuit
> SITE WEB : www.andyetitmoves.at

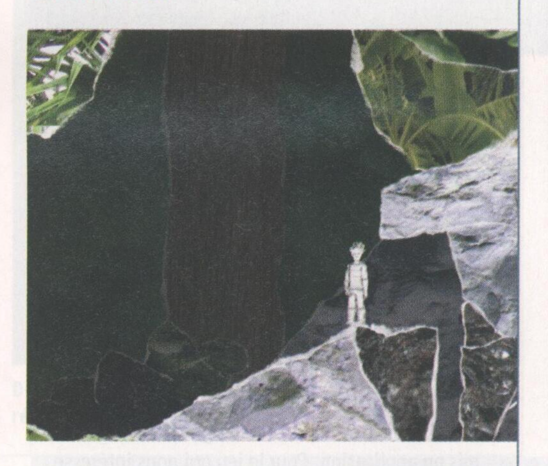
And Yet It Moves

À ESSAYER
INDISPENSABLE



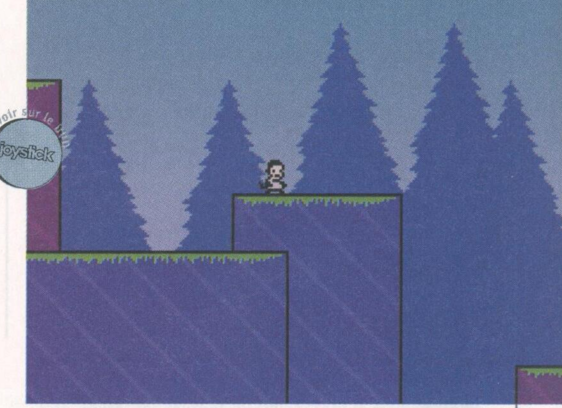
Voilà à quoi ressemble le héros après s'être écrasé comme un vieux flan. Même les bonobos hagards se foutent de lui.

Petit bonhomme de papier, le héros de « And Yet it Moves » se retrouve dans un monde où tout est fait du même bois que lui, entre patchworks de bon goût et griffonnages délicats. Pourtant, il lui faudra garder la tête froide puisqu'il se retrouve dans un jeu de plateforme où il devra jouer avec la gravité en tournant le décor de 45 degrés vers la gauche ou la droite afin de trouver la sortie dudit niveau. Énigmes un peu simplistes, architectures labyrinthiques, obstacles (une pierre géante qui roule c'est rigolo, et ça le devient encore plus quand elle aussi est soumise à la loi de la gravité, manquant de vous écharper à chaque mauvaise manip), tout est bon pour faire chauffer les méninges et les réflexes. La difficulté dépendra alors de votre capacité à vous repérer dans l'espace (à savoir transcender le stade du chemin « ordinateur - toilettes ») et à maîtriser ce petit héros à l'animation virevoltante, mourant à la première chute un peu trop grande pour lui. Prototype de son état, le jeu ne possède que deux niveaux, en espérant toutefois que cela aboutisse à quelque chose de plus profond, vu que ça a de la gueule et que c'est diablement sympathique à jouer, sous réserve de posséder un sac en papier pas trop loin de soi. C'est vrai quoi, ça serait quand même dommage de vomir vos dinosaurus sur votre joli écran LCD tout neuf.



> CONFIG MINI : Toutes
> DÉVELOPPEUR : Nifflas/Suède
> TEXTES : en anglais
> PRIX : Gratuit
> SITE WEB : http://nifflas.ni2.se/

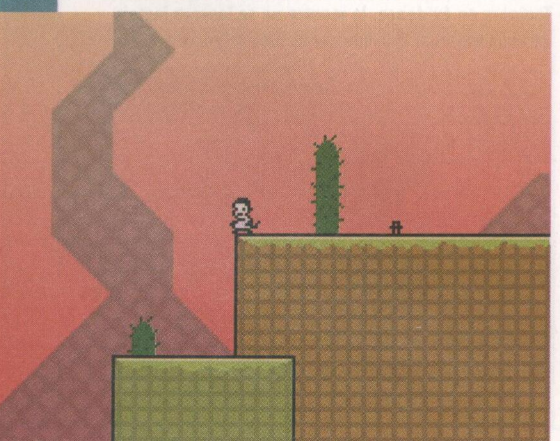
Knytt/Knytt Stories



L'esthétique ultra-dépouillée du jeu lui donne énormément de charme et de délicatesse. Captivant.

Bien connues des aventuriers arpentant régulièrement les hautes sphères du jeu indépendant, les créations de Nifflas s'apprécient comme l'on peut apprécier une belle histoire sans parole. Aucune indication ou presque, seuls le vent, les oiseaux, et une délicate mélopée lancinante vous accompagneront dans l'univers poétique et cotonneux de notre bien-aimé Suédois (comme quoi, les Krisprolls ne sont pas la seule bonne chose sortie de leur pays). Dans Knytt et Knytt Stories, l'on suivra les aventures de héros tout mignons (respectivement un petit primate et une jeune demoiselle) perdus dans des contrées étranges. Il faudra alors inspecter chaque tableau de cette nouvelle terre avec la possibilité de sauter et de s'accrocher aux murs, tout en profitant d'une maniabilité parfaitement souple et agréable. Que ce soit sur terre, dans les airs, ou dans des grottes souterraines peu avenantes, on sera toujours surpris et enchanté par la beauté et la variété des différents environnements que proposent les jeux. Si le but premier est de ramasser un nombre précis d'items éparpillés dans ce gigantesque monde (voire même de trouver certains objets très bien cachés pour les plus aguerris), le plaisir proviendra avant tout de la zénitude qu'offre le titre. Plus proche de la balade que du véritable jeu, la saga Knytt permet de s'immerger dans un monde différent, plus doux, plus éthéré, que ce soit pour cinq minutes ou quatre heures.

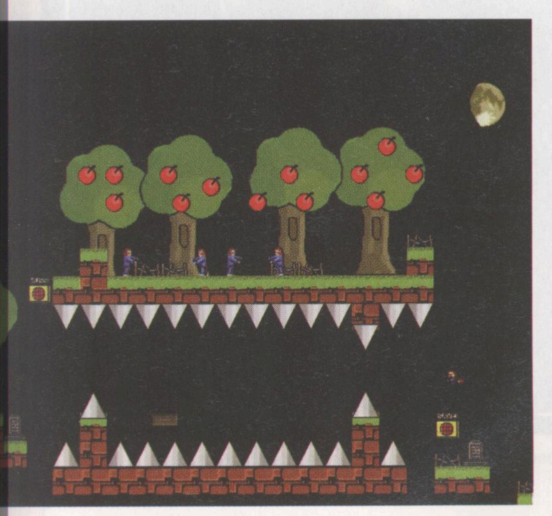
Les environnements traversés sont extrêmement variés et possèdent tous une identité très marquée.





À ESSAYER
INDISPENSABLE

I wanna be the guy



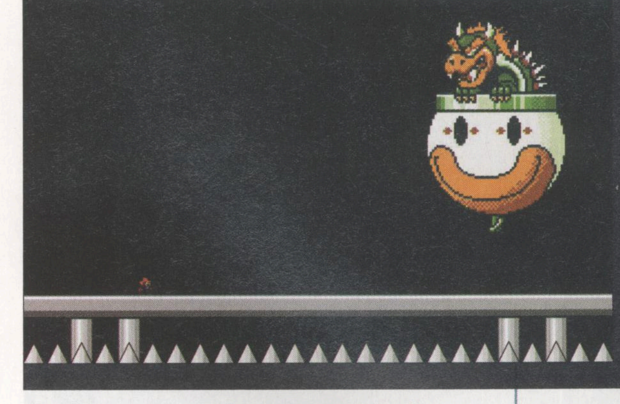
Sympathique reprise de l'univers de Ghouls & Ghosts pour ce niveau encore agréable.

- > Config mini : Toutes
- > Développeur : Kayin Nasaki/États-Unis
- > Textes : en anglais
- > Prix : Gratuit
- > Site Web : http://kayin.pyoko.org/iwbtg/index.php

J'imagine que, comme beaucoup d'êtres humains, vous pensez avoir déjà expérimenté la frustration. Ne pas retrouver ses clés, rater un rendez-vous important, être coincé au lit avec la grippe le jour de la sortie de Crysis, toutes ces petites choses où l'on se dit que, quand même, grandit en soi un petit sentiment fort désagréable qui nous donne envie de taper sur tout ce qui passe. Eh bien ! Vous pouvez tout de suite vous dire que votre plus grande frustration n'est rien, mais alors absolument rien, comparée à, mettons, le premier de la bonne soixantaine de tableaux que compte I wanna be the guy, l'histoire merveilleuse d'un jeune héros qui veut, à la force de son double saut et de son tout petit pistolet, devenir « The Guy », le gros balèze, le big boss, quoi.
Jeu de plate-forme déviant et sadique au possible, IWBTG n'a qu'un seul but, vous torturer, vous violenter, de la manière la plus abusive et la plus vicieuse possible, jusqu'à l'épuisement ou la folie. Chaque tableau est construit dans le but de n'être fini qu'après une centaine d'essais infructueux, dans la plus grande tradition rétro des Die and Retry (« Meurs et réessaie », en bon françois).

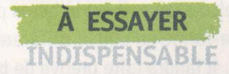
Mais pourquoi est-il si méchant ?

Plafonds qui tombent, plates-formes invisibles, le joueur apprendra à se méfier du moindre pixel de chaque tableau, comme si la sanction d'un game-designer sadique et fou à lier lui pendait au-dessus du crâne, telle une épée de Damoclès numérique. En plus des nombreux niveaux variés



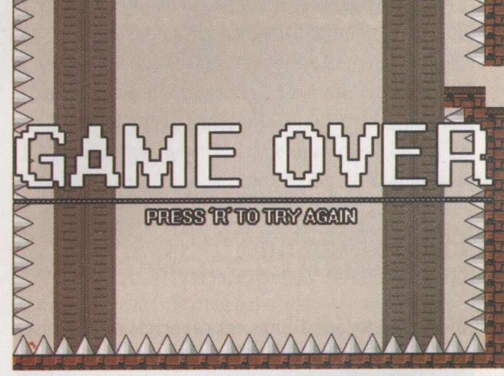
Les différents boss représentent avec bonhomie divers mythes de l'histoire du jeu vidéo.

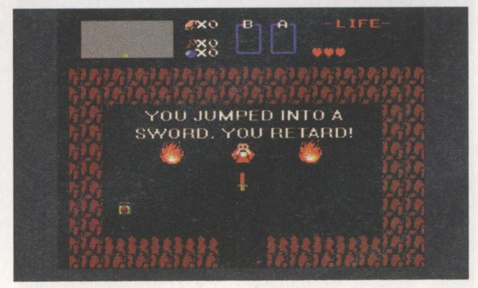
et tous plus infects les uns que les autres, le chemin du héros sera jalonné de six boss absolument horripilants de difficulté. Une fois vaincus, ils permettent enfin d'accéder au dernier de tous, « The Guy ». Si visuellement le jeu n'est pas vraiment un modèle de qualité, on accroche grâce à son gameplay fignolé aux petits oignons. Chaque erreur sera imputée au joueur, tant le héros se manie bien. Le double saut se maîtrise au bout de 5 minutes, et le pistolet n'est que rarement utilisé. La règle d'or pour ne pas abandonner en pleurant toutes les larmes de son corps est de penser : « Des gens ont forcément passé ce niveau un jour ». L'autre motivation pour traverser IWBTG, c'est son ambiance et son sens de la référence. Un Ryu par ici, un thème de Megaman par là, tout est en place pour donner des frissons aux joueurs les plus rétros, ceux-là même qui seront assez cinglés pour tenter de finir cette montagne de cruauté et d'injustice, pourtant si maîtrisée et jouissive.



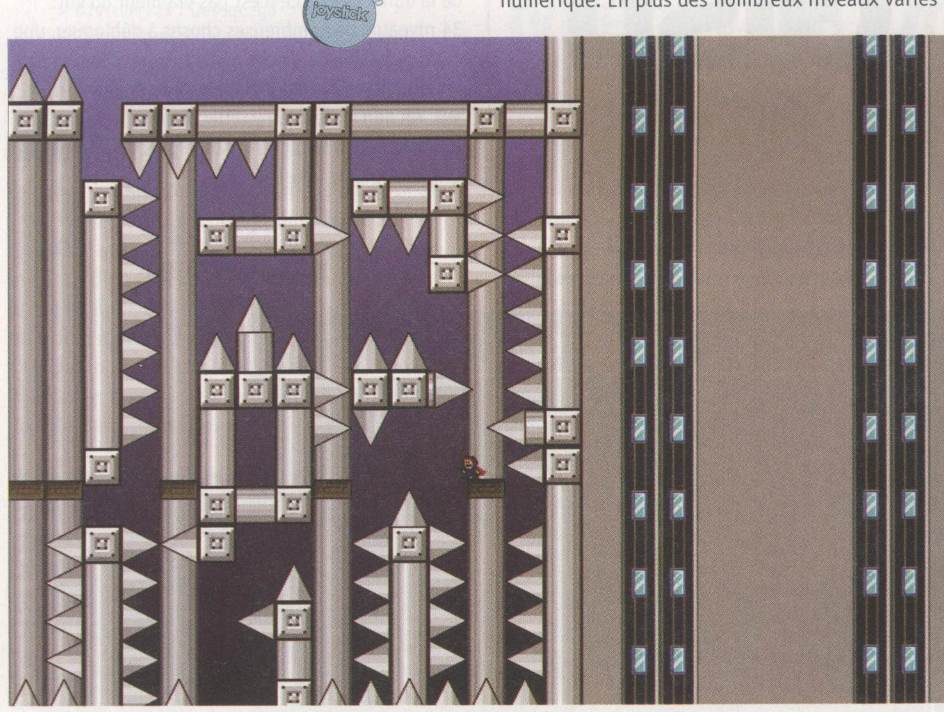
INDISPENSABLE

Je vous présente votre meilleur ami pour les cent prochaines heures de jeu.

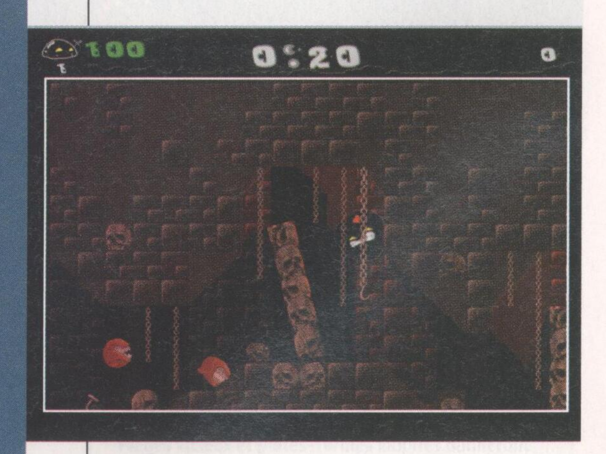


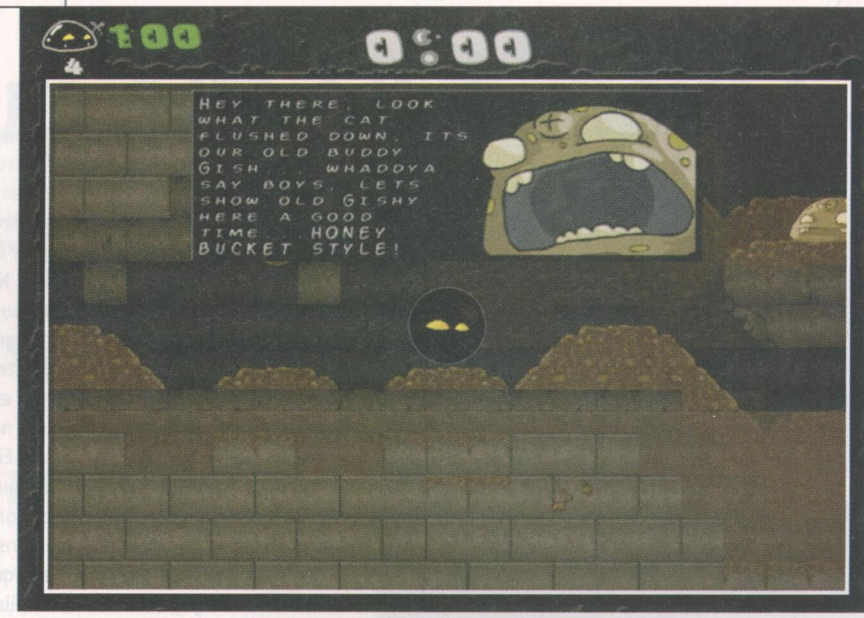


À voir sur le DVD joystick



Voilà le genre de passage absolument imblairables qu'il faudra passer pour devenir The Guy.





De temps à autre, quelques boss viennent pousser leur gueulante pour effrayer le joueur.

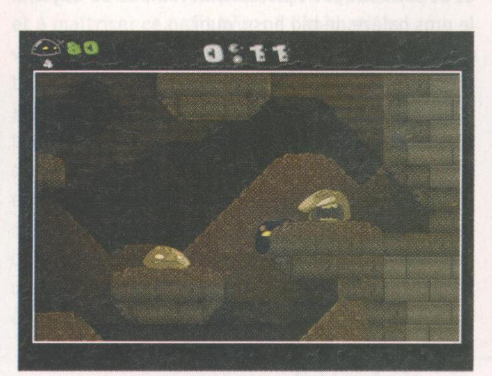
> Config mini : Moyenne
> Développeur : ChronicLogic
> Textes : en anglais
> Prix : 19.95 dollars
> Site Web : www.gishgame.com

Gish

Prenez quelques secondes. Pensez à votre vie. Elle est moche, hein ? Vous avez un boulot que vous n'aimez pas, votre femme est hideuse, et vous passez plus de temps à picoler et à jouer à WOW, qu'à profiter du soleil couchant avec des enfants que vous n'aurez jamais car vous êtes stérile. C'est moche, hein ? Mais ça pourrait être bien pire, vous pourriez être une boule de goudron ! Parce que bon, vous êtes un peu nul, mais au moins vous n'êtes pas une espèce de petite masse noire avec des yeux jaunes et des dents acérées. Même si dans l'absolu, le héros de Gish est plutôt cool. Avec son design agressif et sa physionomie alternative, il est le héros parfait pour un jeu de plate-forme un peu… différent.
Car, dans Gish, il faudra faire preuve de beaucoup d'inventivité au fur et à mesure des niveaux pour sauver sa bien-aimée entre action, puzzles, et acrobaties soutenus par un moteur physique d'excellente qualité. Notre petite bouboule aura donc la possibilité d'augmenter sa densité pour se rendre plus lourde et écraser ses ennemis, de se faire pousser des petits picots afin de grimper aux murs et s'accrocher à différentes plates-formes, ainsi que de se liquéfier pour passer au travers des tunnels les plus étroits.

Et j'suis comme une boule de goudron…

Bien évidemment, toutes ces capacités seront mises à contribution dans des niveaux incroyablement bien pensés, criblés de nombreuses énigmes de plus en plus complexes. Et vas-y que j'utilise le super-moteur physique par ici, et vas-y que je te force à te balancer au-dessus de la lave par-là… Autant dire que chaque niveau présente sa petite idée, sa petite nouveauté, ce qui est un excellent motif pour continuer l'aventure. Parce que le jeu est assez difficile et il faut avouer qu'à partir du troisième monde, les choses se corsent en beauté (Corse, île de beauté, vous riez, c'est obligé). Tout cet étalage de qualité se voit aussitôt rehaussé par un aspect visuel très séduisant, des environnements variés et une ambiance sonore de qualité. Autant dire qu'on est en face d'un jeu qui mériterait amplement d'être vendu en magasin (ce qui est d'ailleurs le cas en Allemagne et en Russie). Parce qu'en plus au niveau de la durée de vie, ce n'est pas vraiment du vol : 34 niveaux, de nombreuses choses à débloquer, une demi-douzaine de modes multijoueurs, c'est un peu la fête du slip à chaque double-clic sur l'icône du jeu. Ah ben en fait, en y réfléchissant bien, cette boule de goudron a une vie bien plus palpitante que la vôtre. Je vous plains.



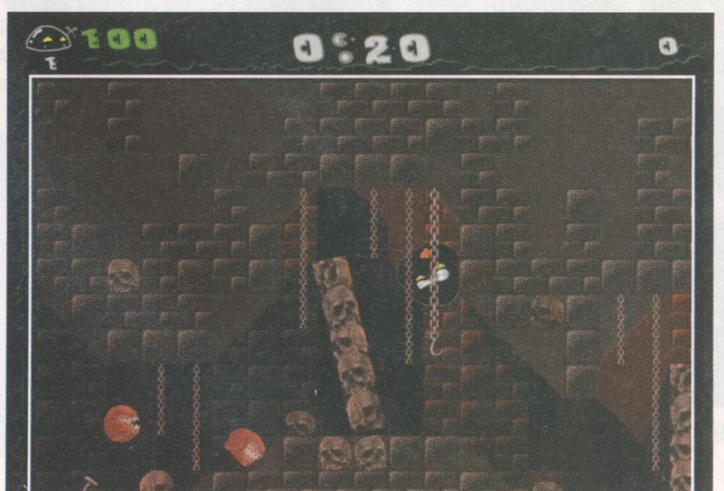
Parfois, se débiner reste la meilleure des solutions pour ne pas se faire éclater la face.



À ESSAYER



Et maintenant dans les documentaires de National Geographic, une boule de goudron constipée.



Wik and the Fable of Lost Souls

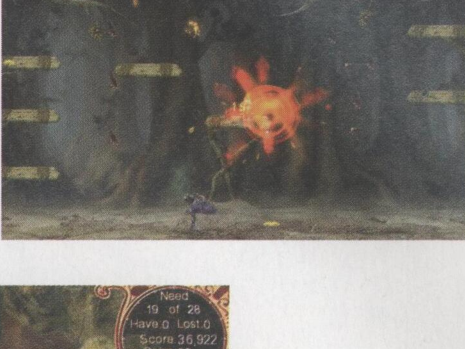
> Config mini : Toutes
> Développeur : Jason Rohrer
> Textes : en anglais
> Prix : 7 euros
> Site Web : www.wikgame.com, Steam



Voilà qui fait bel et bien rêver ...

On peut jouer pour s'amuser, réfléchir, se défouler, ou simplement s'émerveiller. Wik parvient fort bien à accomplir cette dernière tâche, grâce à son environnement onirique à souhait, son personnage, mi-grenouille mi-humain, qui nous rappelle par son apparence les héros de certains contes de fée. Pour autant, Wik n'est pas simplement un jeu qui fait rêver. C'est aussi un jeu où l'habileté est primordiale, si l'on veut évoluer de plate-forme en plate-forme, ramasser les pièces d'or et d'argent qui jalonnent le niveau et trouver la sortie. Le mode de déplacement de ce cher Wik est d'ailleurs très original, puisque notre héros se déplace à la manière d'une grenouille, c'est-à-dire en effectuant de petits bonds. Outre réaliser les sauts en appuyant sur le bouton droit de la souris, il faut aussi apprendre à utiliser sa langue. Non pour parler, mais pour s'accrocher à certaines parties collantes du décor pour ensuite se propulser, comme dans une sorte de saut à l'élastique inversé. La manipulation se fait avec e bouton gauche. Au fil des niveaux, le gameplay vient s'enrichir de nouvelles subtilités et met votre adresse à rude épreuve. Soulignons enfin le rôle prépondérant de la musique dont les accents oniriques n'ont pas fini de vous faire planer et la durée de vie plus que raisonnable pour un titre de cette catégorie.

À ESSAYER
INDISPENSABLE



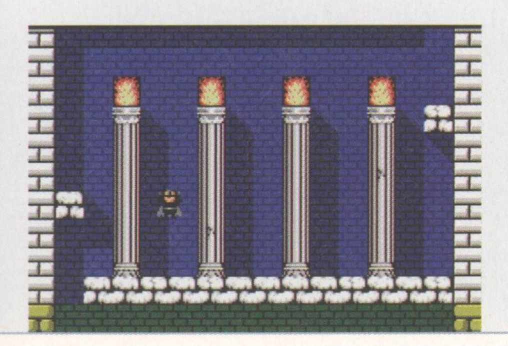


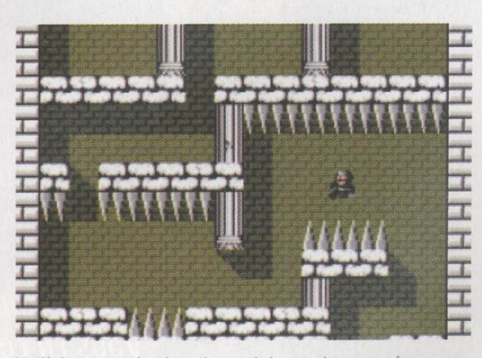
Mighty Jill Off

> Config mini : Toutes
> Développeur : Dessgeega
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://mightyjilloff.dessgeega.com/

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Si vous êtes un nostalgique des jeux de plate-forme pure et dure où aucune erreur n'est permise, Mighty Jill Off pourrait bien être un jeu pour vous. Dans la peau d'une servante SM jetée du haut de son donjon par sa maîtresse (je n'invente rien), le joueur devra grimper tout en haut de cette tour malfamée pour mériter les faveurs de sa maîtresse. Et elle va être longue, l'ascension. De nombreux niveaux, représentés par la couleur des murs (servant de checkpoints, au passage), devront être escaladés pour que vous ayez à nouveau le privilège de lécher la divine botte de cuir qui a jeté Jill dans l'abysse. Dans les faits, notre petite héroïne toute de latex vêtue ne sait pas faire grand chose d'autre que sauter et planer. En appuyant sur le bouton Z, Jill s'élancera très haut. Mais pour planer au-dessus d'éventuels dangers bien connus des joueurs, tels que les flammes et les piques, il faudra tapoter Z avec insistance. Si le début de la tour s'avère assez frustrant en entrant tout de suite dans le vif du sujet alors que la physique et la maniabilité du personnage ne sont pas encore assimilées, la suite devient une vraie partie de plaisir et virevolter entre les ennemis et les dangers occupant cette tour se muera vite en une deuxième nature. Un jeu original donc, malgré un challenge assez corsé et une réalisation vieillotte qui ne plaira pas à tous.



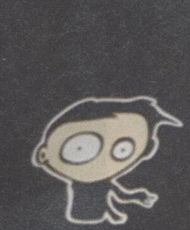


Voilà le genre de situation qui demandera une énorme agilité ainsi qu'une grande dose de sang-froid.



Independent Games Festival
Dix ans d'audace

VOUS AVEZ PLUSIEURS FOIS ENTENDU PARLER DE L'INDEPENDENT GAMES FESTIVAL, SANS VRAIMENT OSER DEMANDER DE QUOI IL S'AGISSAIT ? N'AYEZ CRAINTE, ON EST LÀ POUR ÇA. APRÈS LA LECTURE DE CE BEL ARTICLE, CE GRAND ÉVÉNEMENT N'AURA PLUS DE SECRETS POUR VOUS. VOUS EN CONNAÎTREZ LES ORIGINES, LES MUTATIONS PRINCIPALES QUI ONT CONDUIT LE FESTIVAL À DEVENIR CE QU'IL EST AUJOURD'HUI, ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE.



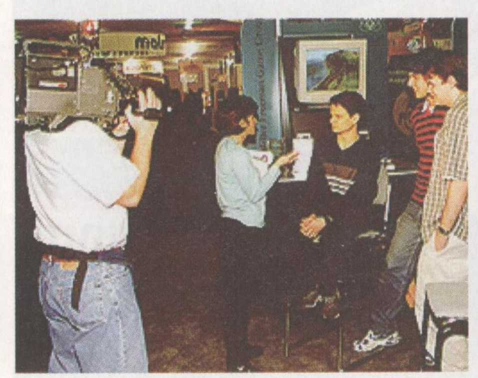
Kyle Gabler, sur le point de recevoir le prix du game design pour l'excellent *World of Goo*.

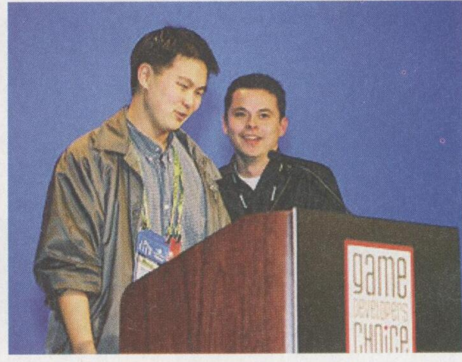
Créé en 1998, l'Independent Games Festival fête ses dix ans cette année. À l'origine, le festival était conçu comme une alternative à la Game Developper Conference, lieu de rencontre incontournable pour tous les acteurs de l'industrie. À l'opposé de cet événement officiel, l'Independent Games Festival réunit l'ensemble des créateurs de jeux dits indépendants. Une remise de prix est organisée à cette occasion, destinée à récompenser le meilleur de ces jeux réalisés sans grands moyens et, la plupart du temps, distribués gratuitement. Si, au début, le festival fonctionne donc comme un événement « off », il ne tarde pas à devenir une partie intégrante de la GDC. Aujourd'hui, les remises de prix pour les jeux AAA (les blockbusters) et les jeux indies ont lieu au même endroit et durant la même soirée. Autant dire que les différences se sont bien estompées et que le jeu indépendant a su acquérir une légitimité auprès des studios plus importants. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir ces derniers recruter certains des lauréats du concours à l'occasion du festival. Depuis la victoire d'Introversion Software en 2006, le jeu indépendant n'est en effet plus considéré comme le parent pauvre de l'industrie, mais le laboratoire d'où émergent les futurs talents de demain. Avec leur jeu *Darwinia*, les développeurs anglais ont en effet montré qu'on pouvait réaliser un jeu à 3 personnes et obtenir un succès critique, mais aussi commercial plus important que bien des superproductions. Avant que l'on vous présente quelques-uns des incontournables lauréats de l'IGF, sachez enfin que le festival possède également ses propres stands de démonstration à chaque GDC. Un indéniable avantage quand il s'agit de gagner en visibilité et en reconnaissance.


Oublié de tous, *Fire and Darkness* fut pourtant le premier jeu à obtenir le grand prix de l'IGF.



Loin de la sophistication des dernières productions, *Mu Online* compte pourtant de nombreux joueurs en Asie.


Durant les premières années, l'IGF avait encore beaucoup du festival amateur, notamment au niveau de la mise en scène.



George Fan, le créateur d'*Insaniquarium*.

Les premiers lauréats

Si le jeu n'est pas resté dans les mémoires, *Fire and Darkness* est pourtant bel et bien le premier titre à avoir reçu le grand prix Seumas McNally. Ce prix, récompensant le meilleur jeu indépendant de l'année, fut créé en 1999, soit un an après l'inauguration du festival. Contrairement à la majorité des lauréats qui lui succéderont, *Fire and Darkness* a été réalisé en 3D, dans un style assez froid et réaliste. À proprement parler, il ne correspond d'ailleurs pas vraiment à l'image qu'on peut se faire d'un jeu indépendant. Par ses thèmes tout d'abord, puisque *Fire and Darkness* est un jeu de stratégie se déroulant dans un contexte de guerre moderne. Comme vous pouvez vous en rendre compte en regardant les images ci-contre, le jeu ne brille pas par son charisme non plus, même s'il faut aussi savoir relativiser et se dire que pour un titre sorti en 1999 par un studio indépendant (Singularity Studios), il s'en tire plus qu'honorablement. Outre *Fire and Darkness*,



Insaniquarium, dans sa version de luxe.

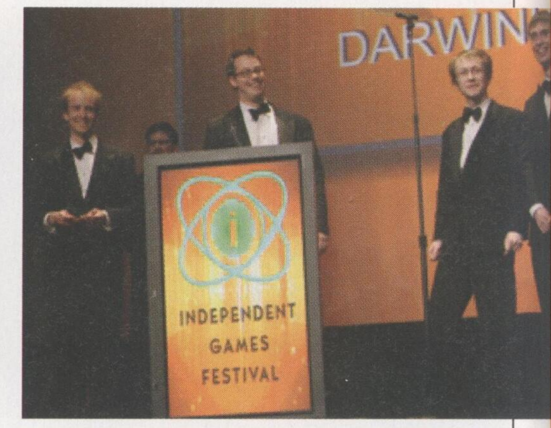
Terminus, *Resurrection* et *Crime Cities* furent également primés, respectivement dans les catégories réalisation technique, game design et réalisation graphique. Si le festival est resté assez confidentiel durant cette première année, le succès a néanmoins porté ses fruits : les développeurs en marge ont compris qu'un festival



leur permettait d'obtenir la reconnaissance qu'ils recherchaient.

Les échelons de la légitimité

L'année suivante devait faire date dans l'histoire de l'IGF. À cette occasion, Seumas McNally remporta trois des prix mis en compétition avec son jeu *Tread Marks*. Le jeu fit date en montrant qu'on pouvait être un studio indépendant, concevoir un jeu en 3D, le doter d'un gameplay redoutable et, qui plus est, le penser pour le multijoueur. *Tread Marks* se joue en effet en réseau. Vous y contrôlez une sorte de tank futuriste et participez à des courses pour le moins meurtrières. Aujourd'hui, le grand prix de la manifestation porte le nom de feu le créateur de *Tread Marks*. L'autre grand finaliste de l'année 2000 fut *Blix*, créé par une des plus grandes figures de la scène indépendante, Eric Zimmerman. L'impact du jeu est très important chez les créateurs, qui reconnaissent en Zimmerman l'initiateur d'un style ludique et graphique novateur, à mi-chemin entre le retour aux sources (pour le côté rétro/années 80 de *Blix*) et une modernité bien plus radicale que le tout réaliste auquel prétendent les grands studios. Même si d'autres créateurs ont montré la voie,

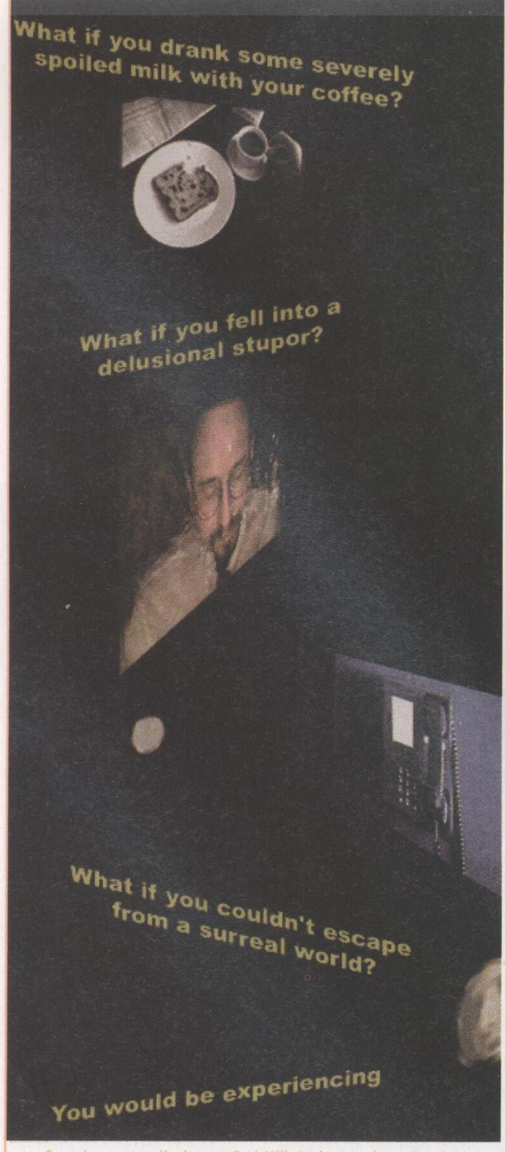


Introversion Software en 2006 ou l'heure de la consécration.

Zimmerman a su marquer durablement les esprits en créant son propre studio (et plate-forme de distribution) : le Gamelab. Un principe que bien des créateurs reprendront à leur compte.

Quelques perles tombées dans l'oubli

En 2002, *Insaniquarium* gagne le prix du game design, se distinguant à la fois par ses qualités d'ergonomie, sa capacité à accrocher le joueur pendant des heures sans même qu'il s'en rende compte, et son côté décalé. Dans ce jeu, vous nourrissez en effet des poissons rouges, lesquels grossissent de plus en plus et vous fournissent en même temps de l'argent. Cette menue monnaie vous permet d'acheter de nouveaux poissons, de l'équipement, mais aussi de vous préparer pour la guerre contre les aliens ! Oui, le principe est pour le moins farfelu, et c'est bien ce côté déjanté qui donne à *Insaniquarium* tout son charme et son potentiel addictif. Mais c'est surtout *Bad Milk* qui défraie la chronique, avec son approche destinée à briser bien des tabous : non, le jeu vidéo n'est pas seulement fait pour amuser ou distraire. Non, le jeu



Quand on vous disait que *Bad Milk* était pour le moins étrange, ce n'était pas une exagération.

James Thrush, le créateur de *Wild Earth*, visiblement aux anges après avoir raflé trois prix.



vidéo n'est pas seulement réalisable en images digitales, il peut aussi être entièrement composé de photos. Vous l'aurez compris, *Bad Milk* défend une conception très ouverte de ce qu'est ou peut être une œuvre vidéoludique. C'est pour cela, mais aussi pour ses qualités artistiques indéniables, que l'œuvre reçoit le prix de l'innovation audio et le grand prix de la compétition. Une récompense qui n'a pas empêché *Bad Milk* de sombrer dans l'oubli, preuve qu'il ne suffit pas d'avoir les hommages de la critique pour marquer les mémoires.



On ne présente plus l'excellent *Darwinia*. *Multiwinia*, la version multijoueurs du soft, devrait être bientôt disponible.

Le renouveau

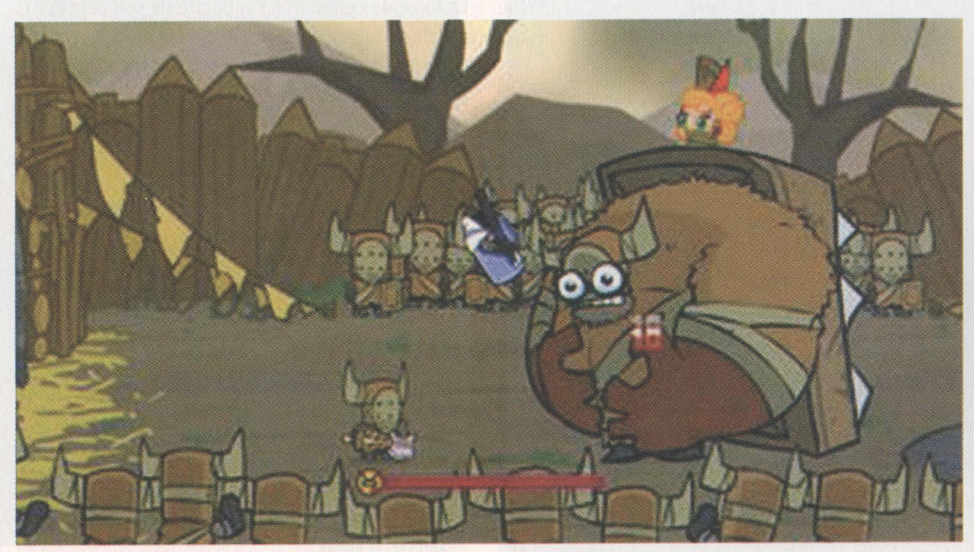
Même s'il n'y a jamais vraiment eu de « vague creuse », il est indéniable que l'Independent Games Festival a bénéficié d'un véritable gain en force à partir de 2005. Cette année-là, *Gish* remporte le grand trophée. Qu'est-ce que *Gish* ? Un titre ressemblant étrangement à *LocoRoco*, ce jeu de plate-forme distribué sur Playstation Portable où vous contrôlez une boule de glu en « penchant » le décor sur la droite ou la gauche. Une année plus tard, c'est l'explosion. Nous sommes en 2006 et deux jeux s'apprêtent à marquer durablement la culture indie. *Braid* tout d'abord, un jeu de plate-forme conçu par l'un des chefs de file du mouvement, Jonathan Blow (et par le non moins illustre Derek Yu) et aujourd'hui disponible sur Xbox 360. Ensuite *Dofus*, le MMO des Français de chez Ankama, qui remporte le prix du public, preuve de sa grande popularité auprès des joueurs. Enfin, *Darwinia*, un jeu de stratégie au design très rétro pixel, dans lequel le joueur a la charge de sauver les Darwiniens d'un virus qui contamine leur monde. Véritable succès critique et commercial, *Darwinia* est LA révélation de l'année, marquant des points à tous les niveaux. Il remporte la plus haute distinction et le prix de la réalisation graphique et de l'excellence technique. Pour Introversion Software, c'est la porte ouverte au succès.

L'après Darwinia

La victoire d'Introversion Software à l'IGF 2006 a de très nombreuses retombées. À la différence de ses prédécesseurs, *Darwinia* n'a pas seulement l'avantage de l'originalité pour se démarquer des superproductions. Le titre est si parfaitement réalisé au niveau technique qu'il devient une référence du genre. Il en va de même pour l'ambiance musicale, une bande originale du jeu étant même mise en vente sur le site. Qui plus est, Introversion prouve qu'un jeu indépendant peut avoir un succès commercial retentissant et engendrer de vrais bénéfices. Tous ces éléments vont contribuer à donner à l'IGF un nouveau tournant où les jeux conserveront leur originalité, tout en ayant des qualités de réalisation irréprochables. En 2007, le nombre de jeux primés qui peuvent comparaître sans rougir auprès de titres professionnels est en effet impressionnant. Il y a tout d'abord *Everyday Shooter*, le shoot them up musical de Jonathan Mak. Notamment récompensé pour l'originalité de ses idées (détruire à la chaîne plusieurs vagues d'ennemis, grâce à un principe d'effet domino ingénieux) et la qualité de son environnement sonore (des improvisations à la guitare, couplées avec des remix de bandes-son célèbres), *Everyday Shooter* est aujourd'hui distribué sur Steam et PS3. L'autre jeu qui crée l'événement est, bien sûr, *Aquaria*, un superbe jeu d'action/aventure en 2D, dans lequel vous explorez les fonds marins. Doté d'une durée de vie plus que conséquente et d'une sacrée difficulté, le titre attise les convoitises de nombreux éditeurs.

L'apogée ?

Après deux années aussi riches, il était difficile d'imaginer que l'IGF puisse encore se surpasser. Le dernier festival a pourtant montré que la chose était possible, avec une densité de hits pour le moins impressionnante. Jugez plutôt. *Audiosurf* tout d'abord, non content de remporter le prix de la réalisation audio et du jury, se transforme également en best-seller sur Steam (www.steampowered.com), grâce à son principe de circuits générés en fonction du morceau ou du mp3 chargé dans le jeu : tout bonnement exceptionnel. *World of Goo* ensuite, un puzzle game au croisement de Jenga et de *Lemmings*,

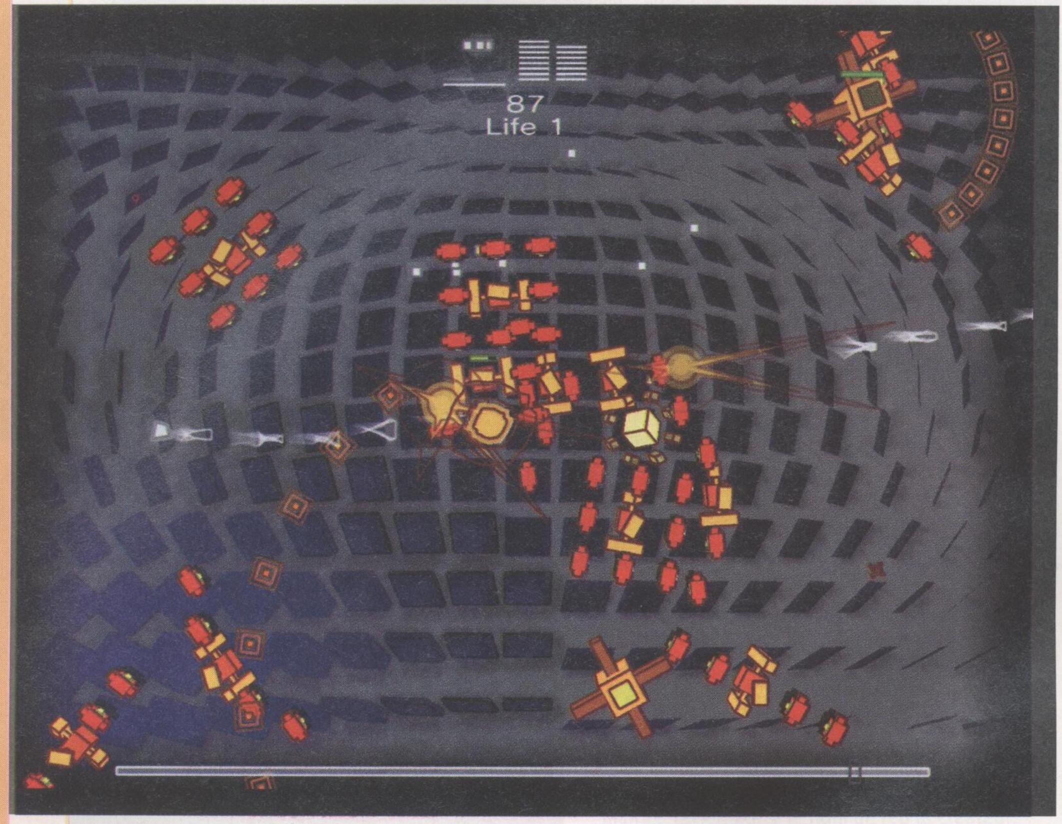


Castle Crashers, beat them all assez classieux entièrement réalisé en flash, fut récompensé pour ses graphismes en 2007.

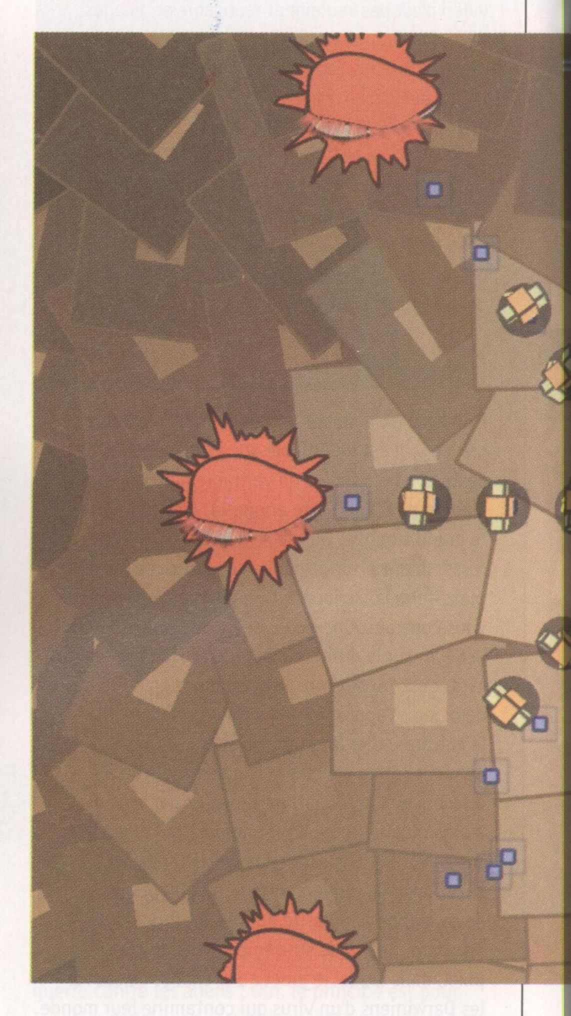


Aquaria, un jeu somptueux et plein de poésie.





Everyday Shooter, un titre simple d'accès mais à la difficulté corsée.



où vous devez construire différentes structures (tours, ponts, piliers) en utilisant de petites créatures de gélatine appelées Goo, pour ensuite amener celles-ci vers l'exode. Très fun, très coloré et surtout très addictif, le titre de 2DBoys est prévu pour Wii, mais ne le répétez à personne, c'est un secret ! Il a récolté le prix de l'innovation en game design… et ne l'a pas volé !

Audiosurf, *World of Goo*, vous pensiez peut-être que la liste s'arrêtait là ? Eh bien, détrompez-vous, ce n'est que le début, 2008 ayant été un très, très grand cru. On continue avec *Fez*, récompensé pour ses qualités graphiques, mais qui aurait autant pu l'être pour son gameplay, ce jeu de plate-forme en 2D permettant au joueur de permuter l'angle de jeu pour révéler de nouveaux chemins. Tout aussi incontournable, mais bien différent, difficile de passer à côté de *flOw*, un jeu plus contemplatif où vous dirigez une petite créature marine et l'aidez à se nourrir de plancton. *flOw* a été récompensé du titre de meilleur jeu Web. Vous pouvez y jouer sur Internet à cette adresse : http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/ ou sur PS3. Enfin, terminons par le grand prix qui a su faire l'unanimité, *Crayon Physics Deluxe*. La force de ce jeu ? La simplicité de son concept : dessiner au stylet ou à la souris les formes de son choix pour mener une balle jusqu'au point d'arrivée. Pour en savoir plus sur ce jeu exceptionnel, n'hésitez pas à fouiller ce magazine, on en parle quelque part. Mais on ne vous dira pas où, sinon ce ne serait pas drôle.



Fez, ou les aventures d'un personnage 2D dans un monde en trois dimensions.

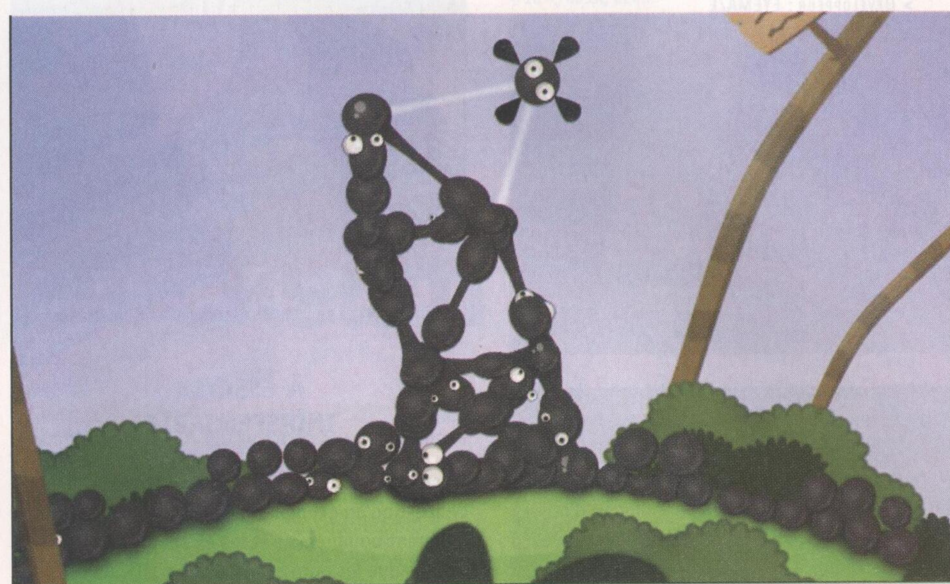
Un futur prometteur

Comme vous avez pu le constater, l'Independent Games Festival est donc un événement qui a su

EN SAVOIR PLUS SUR L'IGF

Cet article n'a fait qu'aiguiser votre appétit ? Vous désirez en savoir plus ou devenir vous-même l'un des participants du prochain festival. Une seule adresse, la bonne : www.igf.com

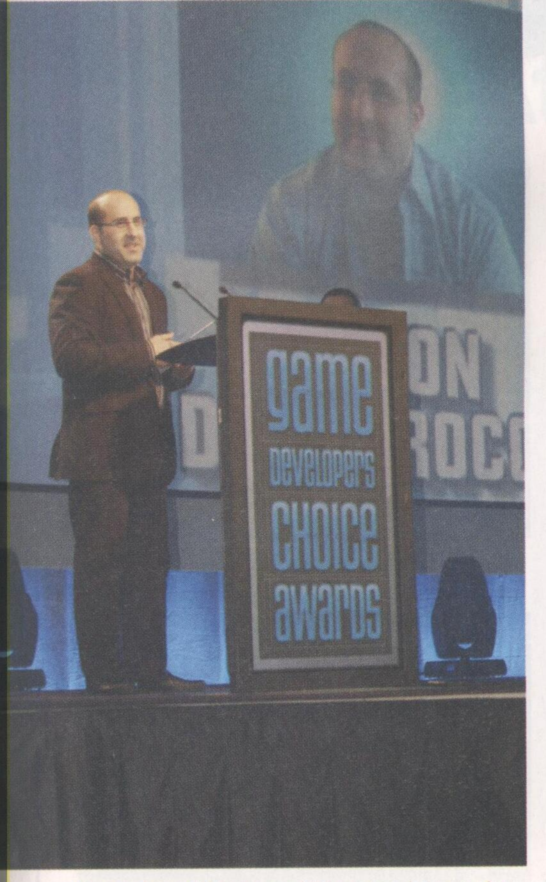




Initialement appelé *Tower of Goo*, *World of Goo* est une version modifiée comprenant une série de puzzles de plus en plus complexes.

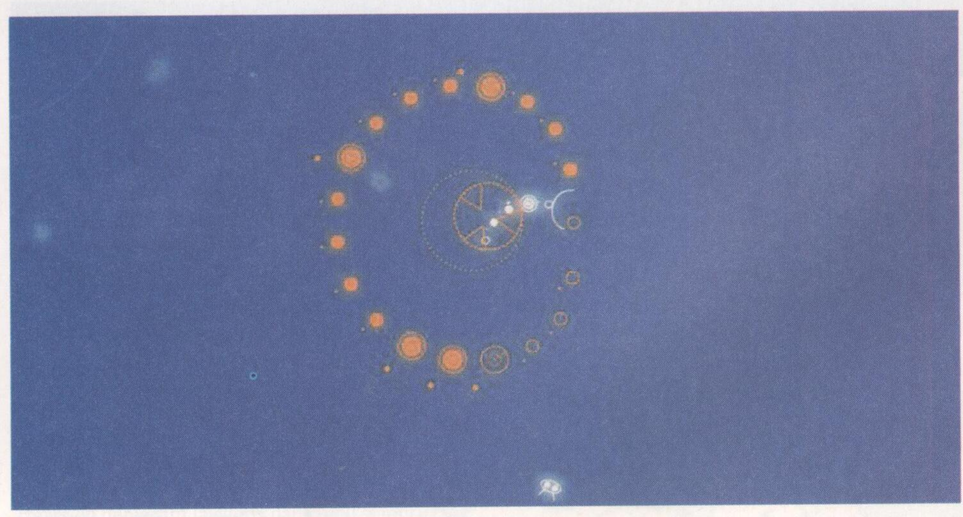


Les stands de l'IGF en 2008.



Signe des temps, l'IGF arbore en 2008 un visage beaucoup plus propre et soigné.

se renouveler d'année en année, pour gagner progressivement en qualité et en densité, grâce à la richesse toujours plus surprenante des titres qui y sont présentés. Petite manifestation mineure à l'origine, l'événement est désormais regardé et convoité par les plus grands acteurs de l'industrie avec envie et dollars clignotants dans les rétines. Parce que la sélection est bien foutue, parce que les développeurs indépendants nous prouvent au jour le jour leur savoir-faire sans pour autant se lancer dans des projets à quarante millions de brouzoufs et parce que le jeu vidéo (PC en particulier) a grand besoin d'air pur pour sortir du marasme créatif dans lequel il se trouve. Gageons que les années à venir nous réservent des surprises de plus en plus étonnantes au niveau de la création artisanale.



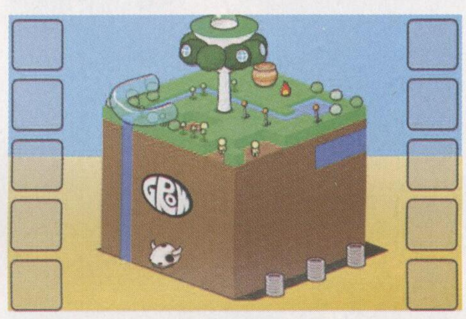
L'incontournable *flOw*.

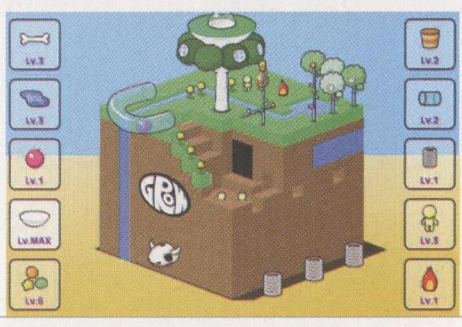
> CONFIG MINI : Toutes
> DÉVELOPPEUR : EYEMAZE
> TEXTES : en anglais
> PRIX : Gratuit
> SITE WEB : www.eyezmaze.com

Grow Island


Certains résultats peuvent être, pour le moins, inattendus


...ou empreints de poésie





À ESSAYER
INDISPENSABLE

Chaque genre a ses classiques et dans le domaine des jeux de puzzle, Grow Island se hisse en tête de liste. Il s'agit d'un jeu reposant sur un principe on ne peut plus classique : trouver la bonne combinaison d'objets pour que ceux-ci se modifient les uns les autres jusqu'à atteindre leur niveau maximum de transformation. Pour cela, il suffit de cliquer dans l'ordre de son choix sur les 8 objets proposés dans la barre d'interface : la vis, le bois, la bonbonne, le bocal, l'ordinateur, etc. À chaque clic, une petite animation se lancera et vous pourrez observer le résultat. Un exemple? Construisez une maison, puis une centrale nucléaire et votre personnage principal se rendra au travail.
La maison grandira alors en taille. Placez ensuite l'ordinateur et votre personnage se mettra à tailler la forêt pour atteindre cette source d'énergie, puis la connectera à la centrale.
Ce n'est qu'un exemple; les possibilités étant vraiment nombreuses et les effets plus drôles les uns que les autres. Outre Grow Island, les développeurs ont réalisé de nombreux autres jeux reposant sur le même principe. L'un des tout premiers et sans doute l'un des plus célèbres s'intitule Grow Cube. Il existe également Grow RPG, Vanilla ou encore Pelpet, tous de très bons jeux de réflexion. Dans tous les cas, les jeux de EYEMAZE se distinguent également par des graphismes cartoon mignon, une interface réduite au minimum et un sens de l'humour décapant, quand ce n'est pas complètement farfelu !

> CONFIG MINI : Moyenne
> DÉVELOPPEUR : Ghost Publishing
> TEXTES : en anglais
> PRIX : 6,50 euros
SITE WEB : www.eetsgame.com

Eets

À ESSAYER
INDISPENSABLE



Prenez Lemmings, le célèbre jeu de puzzle et combinez-le avec The Incredible Machine, un autre jeu de réflexion, non moins célèbre. Ajoutez des graphismes cartoons très colorés et vous obtenez... Eets. Dans Eets, vous dirigez une petite créature blanche, vaguement humanoïde, et devez la guider au travers du niveau. À vous de choisir avec quels objets la faire interagir et surtout quels fruits lui donner à manger. En effet, votre Eets changera radicalement d'humeur selon la nourriture ingérée : en colère, ce dernier avancera sans crainte et sautera au-dessus du vide dès qu'il se présentera. À l'inverse, si vous lui faites manger de la « nourriture qui rend triste », celui-ci deviendra craintif à l'excès et osera à peine s'approcher des bords. Des idées toutes simples, mais combinées de manière ingénieuse pour obtenir un jeu addictif, facile à prendre en main (souris oblige) et fort d'une grande durée de vie grâce à ses nombreux niveaux. Attention cependant : malgré ses airs mignons, Eets mérite vraiment son titre de puzzle game. Certaines énigmes sont vraiment corsées et demandent que l'on s'y prenne à plusieurs fois avant de trouver la solution. En bonus, le développeur a fourni un éditeur de niveau.
La communauté, plutôt active, a profité de cette formidable aubaine pour créer quelques centaines de niveaux supplémentaires. Peut-être serez-vous le prochain à mettre la main à la pâte ?


Avec leur ambiance très cartoon, les décors ne passent pas inaperçus.


Une image restera plus parlante que mille mots. Ici on colle plein de blocs « 4 » ensemble.

> Config mini : Toutes
> Développeur : Infotech
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://infotech.rim.zenno.info/products/blocksum/en/index.html

Blocksum

À mi-chemin entre le casse-tête et le calcul mental que nous tentons à présent de fuir comme la peste, Blocksum se présente comme une ignominie stressante et addictive à souhait. Au début, on se dit que ça ressemble à Tetris, il faut détruire des blocs pour ne pas se laisser envahir. Tout va bien, on est en terrain connu. Or, la bête commence à montrer les dents dès lors que l'on se rend compte que chaque bloc porte un chiffre et qu'il faudra les fusionner pour les faire disparaître. Mais en plus, il faudra obligatoirement que le nombre de blocs se touchant soit au moins aussi nombreux que le numéro des blocs. Ce n'est pas clair ? Prenons un exemple. Imaginons qu'il y ait en jeu quatre blocs marqués « 5 » en contact. Pour les faire disparaître, il faudra fusionner d'autres blocs (au hasard un « 3 » et un « 2 »), pour que les blocs « 5 » soient cinq côte à côte. Alors forcément, ça a l'air simple comme ça (si si, relisez à tête reposée), mais tout se compliquera grandement lorsqu'il faudra faire coïncider douze blocs « 12 » sans trop se planter. Surtout que vous ne serez pas aidé par l'ambiance qui, au lieu d'être zen et bucolique, gravite dans un univers techno stressant, où musique et visuels vous rappelleront régulièrement que « ça y est, là, tu vas mourir, arrête d'essayer ». Et pourtant, on continue, devant ce concept ultra-diabolique et turbo jouissif.

Là, c'est bientôt la fin. Fallait pas faire le malin avec les blocs « 10 », aussi, hein...




À ESSAYER
INDISPENSABLE

The Odyssey Winds of Athena

> Config mini : Toutes
> Développeur : Liquid Dragon Studios
> Textes : en anglais
> Prix : 16,99 dollars
> Site Web : www.liquiddragon.com


Une utilisation sage et réfléchie des courants marins devrait sans nul doute mener à la victoire.



Alors que la plupart des jeux dits « casual » tentent de vous faire empiler des briques ou apprendre une langue dont vous n'aviez absolument rien à faire la veille, les studios Liquid Dragon sortent de l'ordinaire avec leur « The Odyssey: Winds of Athena ». Le joueur deviendra donc la déesse Athéna, et devra guider des bateaux d'un point A à un point B, en évitant récifs, bancs de sable, et monstres mythologiques. Et comme vous êtes une déesse, vous imaginez bien que ce n'est pas à la rame que tout cela va se passer. Il faudra utiliser le vent et les courants maritimes pour traverser des niveaux de plus en plus retors, tout en pièges vicieux et mécanismes à enclencher. Alors que le vent se manipulera tout simplement en imprimant des rotations avec la souris, l'influence de l'eau sera une autre paire de manches. En effet, les studios Liquid Dragon travaillent d'arrache-pied sur les technologies de mouvements de fluides et de déplacement aquatiques avec leur moteur maison, le « splash engine ». Du coup, les courants que l'on créera en déplaçant la souris dans l'eau seront extrêmement crédibles et aussi souvent imprévisibles que de vrais courants. Il faudra alors prendre son temps pour appréhender ce système et ses subtilités avant d'espérer amener tous les bateaux à bon port (ha ! ha !). À noter que les développeurs bossent en ce moment sur « Deadliest Catch Alaskan Storm », un jeu réaliste de pêche aux crabes en pleine mer de Béring, un projet que l'on suit de très près tant il semble... hmm, prometteur.



Niveau durée de vie, on est autour de cinquante niveaux partagés entre dix chapitres.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Toutes
> Développeur : Enkord
> Textes : en anglais
> Prix : 19,95 dollars
> Site Web : www.enkord.com



Svetlograd



Certains pouvoirs permettent de faire beaucoup de ménage, et ça ne sera parfois pas du luxe.

Au départ, je dois vous avouer que j'étais plutôt dubitatif devant Svetlograd. Hormis son nom ravageur aussi facile à prononcer que celui d'un acteur de Bollywood, le jeu se présente comme un clone de Zuma, doté en plus d'un design à la limite du supportable. Autant dire que c'était mal parti. Surtout que moi, je suis fan de Zuma. Du coup, je n'aime pas trop qu'on copie les jeux que j'apprécie pour les salir. Alors autant vous dire qu'il fallait vraiment que ce Svetlograd se retrousse les manches pour m'impressionner, là. Et, comme pour me tirer la langue et me faire un pied de nez, il l'a fait. Si le principe reste identique à son grand frère (tirer des boules colorées dans une « chenille » faite de plein de boules de couleurs différentes), c'est dans l'exécution que Svetlograd tente de sortir son épingle du jeu. Premièrement, la baliste qui sert à envoyer les boules, toujours au centre de l'écran dans Zuma, pourra ici se retrouver d'un bout à l'autre du terrain de jeu, modifiant totalement la stratégie à mettre en place. De plus, il sera possible de passer par un magasin pour acheter diverses améliorations de la baliste, pouvoirs, et j'en passe. Malgré une réalisation loin d'être rutilante, le jeu e testera avec plaisir, et on appréciera la tentative de transcender un genre établi en ajoutant quelques petites touches d'originalité. Pas forcément aussi entêtant et marquant que son prédécesseur, mais le coup d'épée n'est pas tombé dans l'eau. Et ça, c'est déjà pas mal du tout.

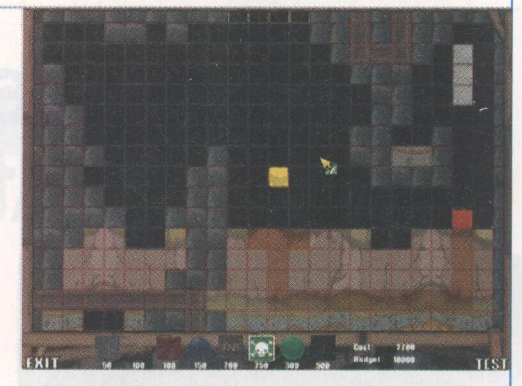


Autre très bonne idée : la présence d'arbres ou de rochers qui gênent l'envoie des bestioles dans la chaîne.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Cryptic Sea/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : 9,95 dollars
> Site Web : www.blastminer.com

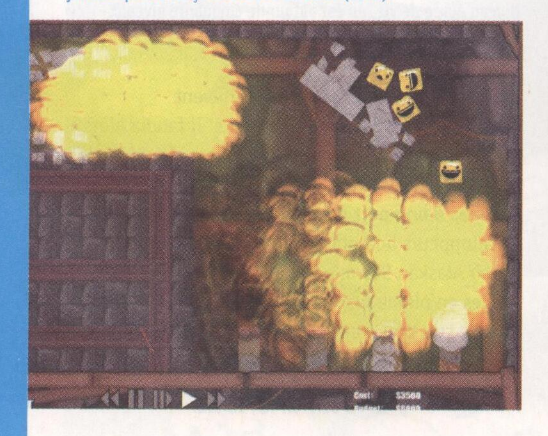
Blast Miner

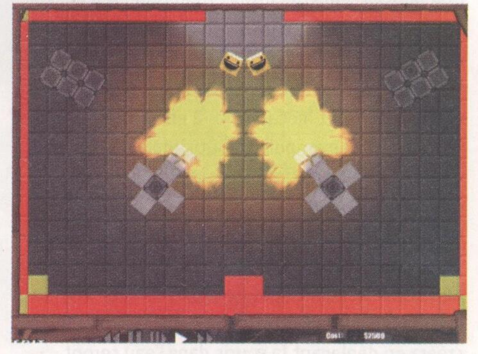


Voilà l'interface par laquelle il faudra ajouter et empiler blocs et blobs, tout en surveillant son budget.

Chez Joystick, on aime bien les jeux de réflexion. Généralement, ce qu'on adore par-dessus tout c'est regarder le tout premier tableau, puis de réfléchir un peu et enfin d'aller chercher la réponse dans un bouquin de soluces. Et encore, ça c'est quand on est motivé. Sinon on bâille et on va jouer à Street Fighter 3 avec les gars de chez Joypad. Et pourtant, c'est pas faute d'essayer, hein ! Juste qu'on doit être un peu idiot. Alors quand je me trouve nez à nez avec ce Blast Miner et que je me dis que ce serait quand même dommage de le laisser filer loin de ce hors-série, eh ben, je me force. Je bois trois cafés, je prends deux Guronsan, et je réfléchis très fort. Du coup, j'ai pu bien avancer dans ce petit « Incredible Machines-like » où il faudra placer au bon endroit plates-formes et caisses explosives afin de faire sortir de gros blocs d'or à des endroits précis du niveau. Alors, dit comme ça, c'est facile, mais comme on est en 2008, il faut savoir que tout le jeu est sous la coupe d'un moteur physique performant forçant à se creuser les méninges au tractopelle avant de comprendre la marche à suivre. Chaque pont aura besoin de fondations, les caisses de TNT devront être empilées pour bénéficier d'un souffle plus fort, et j'en passe. Du coup, je trouve ça génial, super-mignon, joli comme tout, intelligent et potentiellement très addictif, mais définitivement trop intellectuel pour moi. Je préfère attendre Bilboquet 2009, je devrais moins galérer.

Visuellement, le jeu est plus que correct, avec notamment de jolies explosions. Ça fait chaud au cœur (haha).





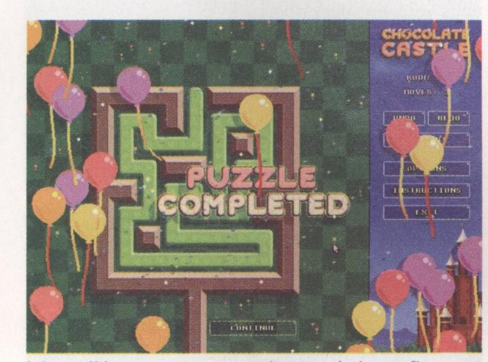
À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Toutes
> Développeur : Lexaloffle/Nouvelle Zélande
> Textes : En anglais
> Prix : 19,95 dollars
> Site Web : http://www.lexaloffle.com/choc.php

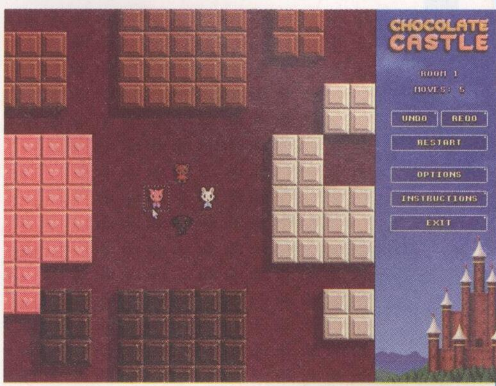
Chocolate Castle

À ESSAYER
INDISPENSABLE

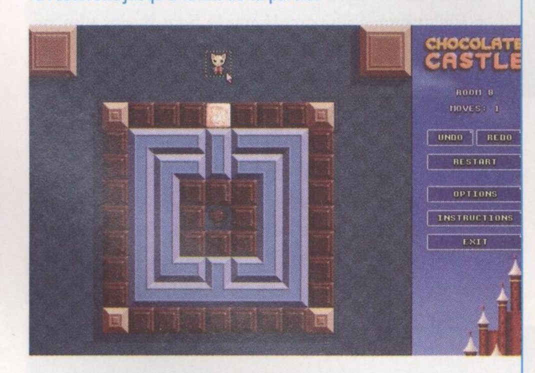
Ahhhh, le chocolat... Noir, au lait, blanc, tous les goûts sont dans la nature et il faut avouer que cette drogue légale possède bien plus de qualités que la plupart des autres aliments. C'est bon, c'est rigolo, ça fond, on s'en met partout. En fait, ça pourrait être l'aliment idéal si ce n'était pas désastreux pour les dents et le diabète. Du coup, comme on ne peut décemment pas se farcir une tablette par jour, on se contente de bâfrer virtuellement, comme dans ce fabuleux *Chocolate Castle*, jeu de réflexion diabolique et mignon comme tout. Dans chaque salle, il y aura plusieurs types de chocolats et des animaux ayant la capacité de les manger. Le petit lapin blanc mangera le chocolat blanc, le petit chien marron aura le chocolat au lait, etc. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si ces petits animaux ne disparaissaient pas après chaque ingestion. Car si une salle possède deux carrés de chocolat blanc et qu'il n'y a qu'un seul lapin, il faudra les faire fusionner afin de tout manger en un coup. Forcément, avec quatre types de chocolats parfois divisés en quatre fragments, chacun de forme et taille différente, le challenge commence à être corsé. Si, par là-dessus, je vous ajoute des pièces spéciales telles que des murs, des loukoums ou autre, ça devient carrément Bagdad. Mais bon, que ne ferait-on pas pour éviter une crise de foie en se remuant les neurones.



Joie et allégresse seront au rendez-vous à chaque fin de niveau. Mine de rien, c'est mérité.



Attention toutefois, deux morceaux de chocolat fusionnés le resteront jusqu'à la fin de la partie.



> Config mini : Toutes
> Développeur : N.A.
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
Site Web : www.chainfactor.com

Barrel Mania

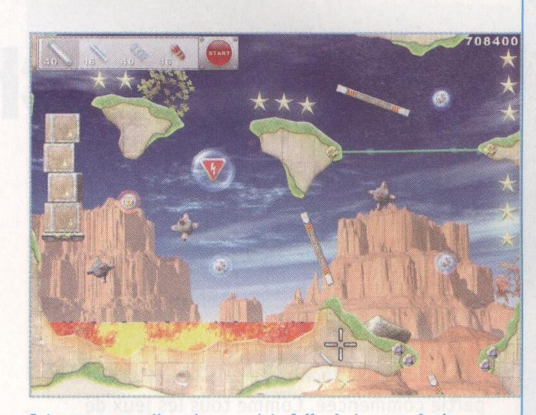
À ESSAYER
INDISPENSABLE

Meilleur ami du joueur, symbole de toutes les tares et des qualités du game design en général, le baril est un élément emblématique de tout jeu vidéo qui se respecte. Explosif, décoratif, servant de cachette, le baril est, à l'image de la caisse en bois, une véritable institution dans le domaine qui nous sert de passion. Il était alors évident – sinon nécessaire – de rendre hommage au baril dans sa forme la plus pure : un bidon de métal qui roule, roule, roule.

Si les niveaux peuvent paraître un peu abscons pour le débutant, on prendra très vite ses marques.



Du coup, dans *Barrel Mania*, le baril sera votre plus proche allié aussi bien que votre pire ennemi durant tous ces niveaux où vous aurez à le guider, tel un lemming métallique des temps modernes. D'un point A à un point B, il faudra disposer plates-formes, explosifs, courants d'air et bien d'autres éléments pour aider notre ami ferreux à rejoindre sa destination. Mais comme rien n'est jamais facile ni acquis dans la grande jungle métaphorique des jeux vidéo, de nombreux adjuvants vont tenter de stopper la route de notre compagnon. Bumpers, mines, coulées de lave... Apparemment, quelqu'un ici a vraiment trop joué à *Doom* et a décidé de s'en prendre au premier baril venu ! Du coup, il va falloir faire chauffer la matière grise pour trouver, avec un nombre limité d'éléments, la marche à suivre pour réussir. De plus, comme si cela ne suffisait pas, les niveaux contiennent de nombreuses étoiles qu'il sera de bon ton de ramasser pour pouvoir frimer au boulot et impressionner Natacha, la jolie blonde de l'accueil. Je suis sûr qu'en secret, elle rêve de tenter sa chance avec le meilleur joueur mondial de *Barrel Mania*. Bonne chance !

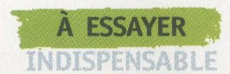


Faisant montre d'une bourgeoisie folle, le jeu est plutôt joli et possède un moteur physique solide.



6 Differences

> Config mini : Toutes
> Développeur : NG
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.newgrounds.com/portal/view/440491



Parfois, il suffit de reprendre une idée vieille comme le monde et de l'adapter de manière originale pour obtenir des merveilles. 6 Differences fait clairement partie de cette catégorie. Le but du jeu, très simple, est de trouver 6 différences entre deux images juxtaposées. Cela peut être un chiffre qui diffère, un bâtiment absent sur l'une des deux images, la couleur d'une cravate, etc. En apparence, rien de bien original, sauf que les développeurs ont choisi des images non seulement fort belles, mais aussi animées. Ensorcelé par la beauté des photos (retravaillées à l'ordinateur), il est difficile d'arrêter, une fois la partie commencée. Autre avantage et non des moindres, 6 différences est totalement gratuit, doté d'une durée de vie phénoménale et se joue directement sur votre interface de navigation. Trois avantages qui font de ce petit bijou une oeuvre absolument incontournable. Attention cependant, le jeu s'avère assez difficile : si, au début, les différences sont assez faciles à trouver, les choses se compliquent dans les niveaux avancés. Il vous faudra alors faire attention aux indices présents sur les photos, souvent sous forme de texte. Pour corser l'affaire, certains détails, identiques au début d'un niveau, changeront sous le coup d'une animation : un train qui passe, une barrière qui se lève et le décor se trouve modifié sans même que vous vous en soyez aperçu !


Un niveau assez facile


Les paysages nocturnes sont superbes

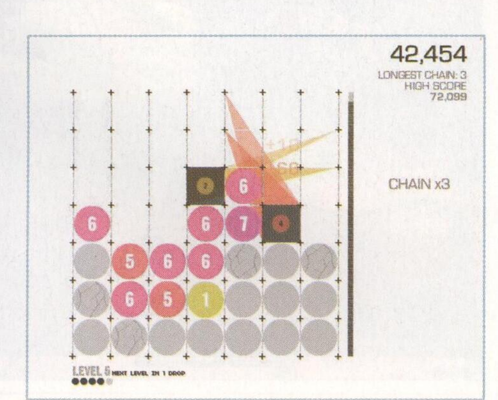


Chain Factor

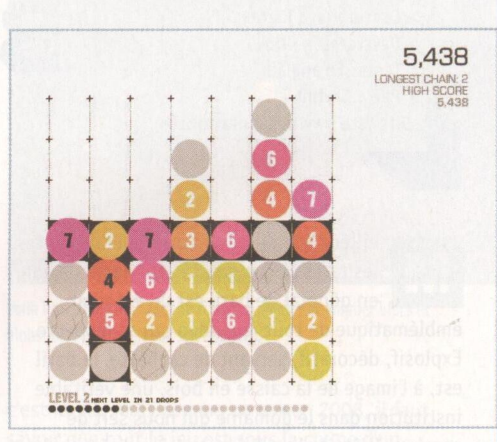
> Config mini : Toutes
> Développeur : N.A.
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
Site Web : www.chainfactor.com

À ESSAYER
INDISPENSABLE

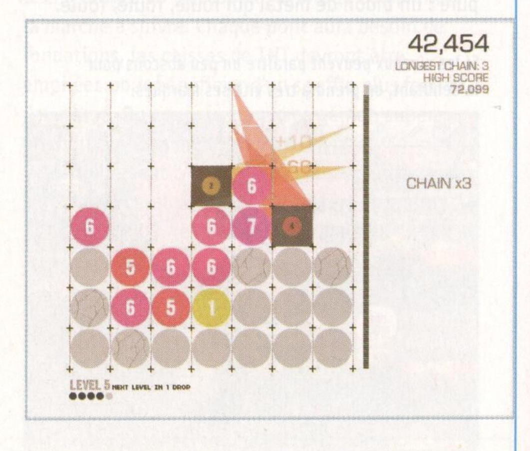
S'il y a bien un jeu dans ce magazine dont vous devez vous méfier, c'est bien de Chain Factor. Chain Factor est en effet une véritable drogue, un condensé de fun dont il est difficile de décrocher, une fois la première partie commencée. Comme tous les jeux de casse-briques, le titre repose sur un principe très simple (et c'est ce qui en fait la qualité) : disposer judicieusement des pastilles numérotées pour les faire disparaître. Mais attention, pour qu'une pastille disparaisse, il faut que sa rangée ou sa colonne soit composées du même nombre que celui indiqué sur celle-ci. Par exemple, pour qu'une pastille n°6 disparaisse, il faut qu'elle soit placée dans une rangée ou colonne de six autres pastilles. Si l'idée est évidente, il n'est pas si facile de marquer un score élevé, car rapidement des pastilles grises portant un numéro secret viendront s'ajouter dans la partie. Voilà de quoi corser l'affaire : pour révéler (et activer leur numéro), il faut alors se débrouiller pour faire exploser à deux reprises une pastille numérotée. Autre motif de ravissement pour les amateurs de challenge : de nombreux modes de jeux sont proposés en complément. Notez que le tout se joue sur Internet. Si vous réalisez un score élevé, vous pourrez également l'inscrire dans le tableau des records. Bref, les développeurs ont pensé à tout !



En enchaînant les combos, vous marquerez bien plus de points.



Il est possible de réaliser des coups à la verticale et à l'horizontale.



> Config mini : Toutes
> Développeur : Grubby Games
> Textes : En anglais
> Prix : 10,10 euros
> Site Web : http://grubbygames.com/professor fizzwizzle.php

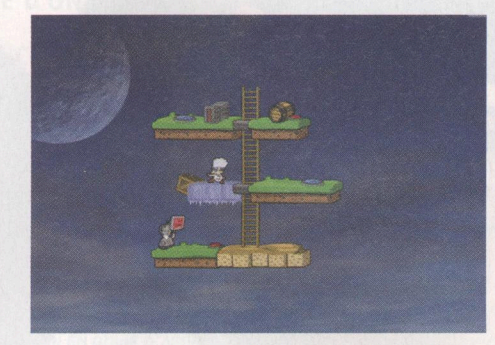
Professor Fizzwizzle

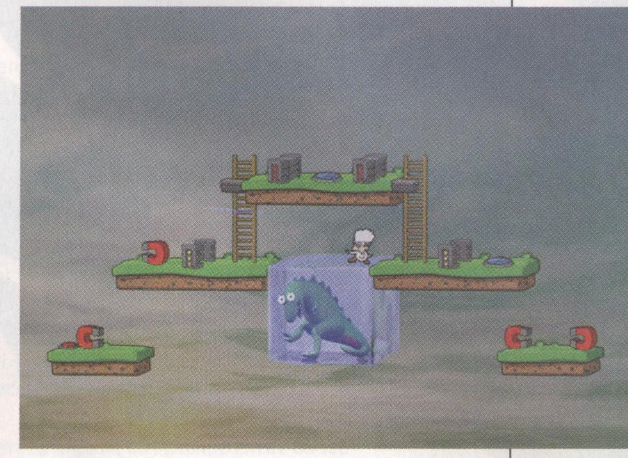
À ESSAYER
INDISPENSABLE

Je suis sûr que, si dans l'imagerie populaire, professeurs et autres savants fous (à ne pas confondre avec l'allumé qui nous sert de punching-ball à la rédac) sont toujours représentés avec des lunettes, une coupe afro poivre et sel et la blouse réglementaire, c'est pour cacher quelque chose de louche. Ben ouais, ils ont l'air gentil les Einstein, à se prendre en photo en tirant la langue, mais en attendant, ils nous font des bombes atomiques, hein ! Alors je refuse que l'on se foute de moi et que l'on essaie de me faire croire que ce *Professeur Fizzwizzle* est un mec sympa ! Déjà il ne parle pas, ce qui a le don de m'énerver. Ensuite, il va passer son temps à essayer de vous embrouiller avec des casse-tête super ingénieux bourrés d'objets interagissant entre eux histoire de vous rendre fou. Ah ça, il a bon dos le gentil professeur, hein ! Et vas-y que les graphismes sont mignons, et vas-y que l'animation dépote, et vas-y qu'y a plein de bonus à gagner… NON MAIS ÇA VA BIEN ! Est-ce que je viens chez vous pour vous forcer à réfléchir, moi ? Non ! Alors, pourquoi il vient me casser les glaouis ce professeur de mes doubles ?

Euh je me suis un peu emporté, là, non ?

Des messieurs sont passés avec une grosse seringue en fer, m'ont tenu très fort, et m'ont dit que j'allais me calmer. Et effectivement, là, je me sens un peu plus calme, notamment pour discuter avec vous de mon meilleur ami, le professeur Fizzwizzle. Grand fou au cœur tendre, notre ami le professeur va gentiment nous inciter à devenir plus intelligent en faisant travailler notre petit cerveau en pain d'épice grâce à des énigmes tip-top sympas et cui-cui les petits oiseaux et qui êtes-vous monsieur, j'ai cru voir un évier. Les niveaux s'enchaînent sans souci avec de nombreux modes de difficulté allant de « chouette chouette les enfants » à « bouh, papa, il est bête » et possède une microtonne de bonnes idées dispersées un peu partout au fil du jeu. Avec une durée de vie imposante, une réalisation très soignée et des mécaniques de jeu diaboliques, ce professeur pourrait bien vous faire virer fou et vous amener à la schizophrénie. Un peu comme moi. À noter qu'une suite est aussi disponible, proposant encore plus de pièges vicieux et de combinaisons d'objets hétéroclites à vous rendre taré. Un peu comme moi.

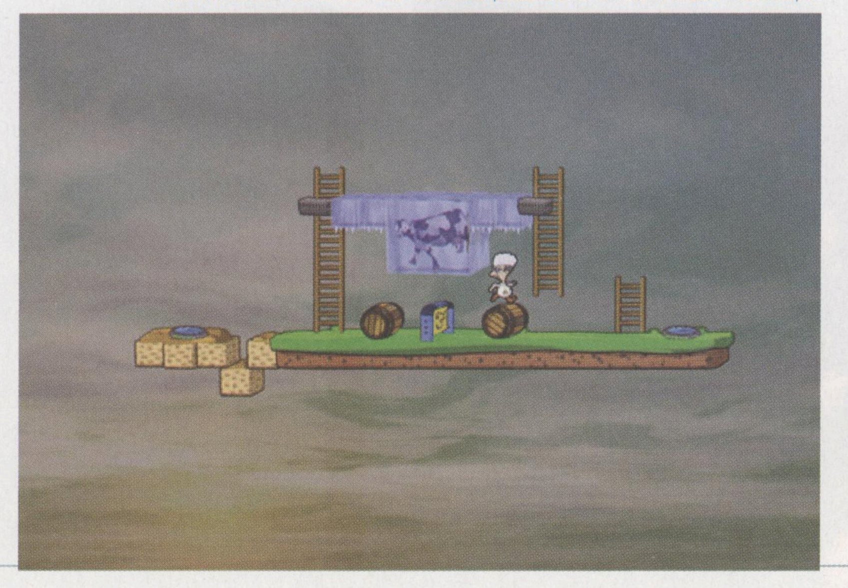

Le robot, en bas à gauche de l'image, sera votre Némésis durant tout le jeu. Évitez-le à tout prix.

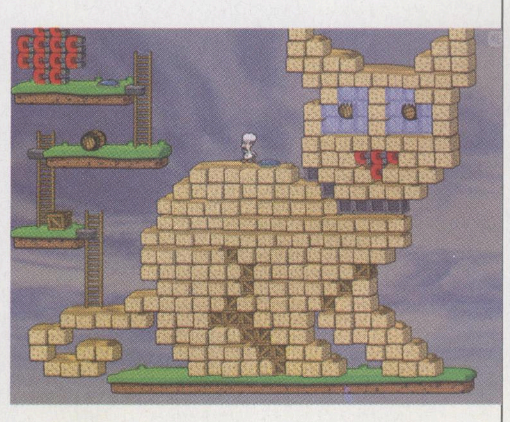

Un univers rigolo et un personnage charismatique mettent tout de suite dans l'ambiance colorée du jeu…

Certains puzzles sont très corsés et demanderont une réflexion intense de votre part. De pizza. Ha Ha !



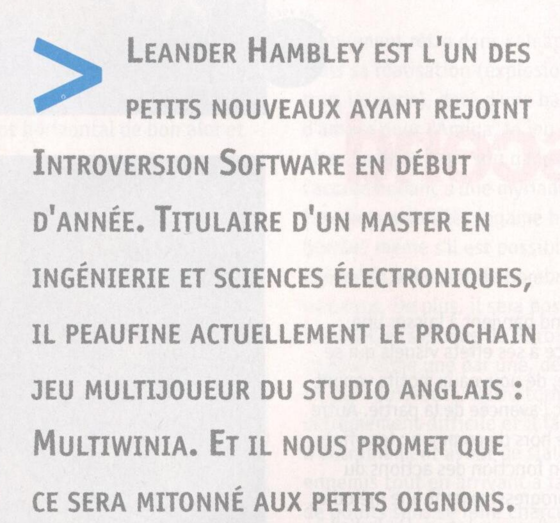
Rouler sur les tonneaux entraîne de nombreuses possibilités en termes de sadisme vidéoludique.





INTROVERSION

Rencontre avec Introversion



> Leander Hambley est l'un des petits nouveaux ayant rejoint Introversion Software en début d'année. Titulaire d'un master en ingénierie et sciences électroniques, il peaufine actuellement le prochain jeu multijoueur du studio anglais : Multiwinia. Et il nous promet que ce sera mitonné aux petits oignons.

Joystick : Une petite présentation en guise d'apéritif ?
Leander Hambley : Mon nom est Leander Hambley et je suis l'un des principaux développeurs chez Introversion. Je travaille actuellement à la préparation de *Multiwinia* PC et *Darwinia+* (un pack comprenant *Darwinia* et *Multiwinia* pour le Xbox Live Arcade). L'année dernière, j'étais encore à l'université, où j'ai développé des projets sur la réalité augmentée et la génération de contenu procédural.

Qu'est-ce qui, dans les jeux, t'a donné envie de commencer ?
Les jeux vidéo offrent un nombre infini d'univers où s'évader. C'est surtout cette possibilité d'explorer une réalité alternative qui m'intéresse.

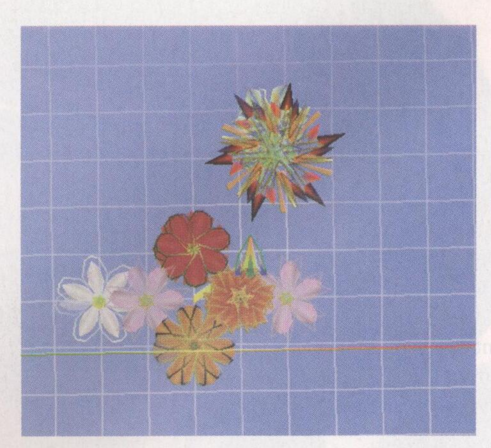
L'immersion représente donc quelque chose d'important à tes yeux ?
Tout à fait. C'est un but vers lequel devraient tendre tous les développeurs. Si j'aime beaucoup les jeux coopératifs, comme *Zombie Panic: Source* ou *City of Heroes*, j'apprécie également les jeux tirés par une histoire qui ne sacrifie en rien le gameplay. *Beyond Good and Evil, Giants: Citizen Kabuto, System Shock 2* ou *Portal* en font partie.

Selon toi, quelle est la grande différence entre un jeu indépendant et un jeu AAA ?
Le critère discriminant, c'est le risque. Les développeurs indépendants ont beaucoup moins peur d'en prendre parce qu'ils ont beaucoup moins d'argent à perdre. En tant qu'indie, tu peux conserver une équipe de taille réduite et utiliser des méthodes de game design beaucoup plus organiques, ce qui te donne une créativité beaucoup plus grande et des idées plus originales sur le long terme.

Leander Hambley

Quelle sorte de jeu aimerais-tu développer ?
J'aimerais réaliser un FPS très différent des autres, un peu comme *Portal*.

Quels changements peut-on attendre chez Introversion dans les prochaines années ?
Il est difficile pour nous de prédire ce que sera Introversion dans cinq ans, de même que si tu avais demandé à nos managers, il y a sept ans, quels résultats ils espéraient obtenir, ils n'auraient pas prévu avoir une équipe de dix personnes à temps plein et un projet de jeu console sur le feu. Nous nous concentrons plutôt sur un titre, puis sur un autre. Nous sommes actuellement sur *Multiwinia* afin d'être sûrs d'obtenir le meilleur résultat possible. Pour ce qui est de notre croissance, je ne crois pas que nous deviendrons un jour une entreprise vraiment massive, nous risquerions trop de perdre en flexibilité et en liberté. Quoi qu'il en soit, les choses se passent très, très bien pour Introversion actuellement, alors croisons les doigts !

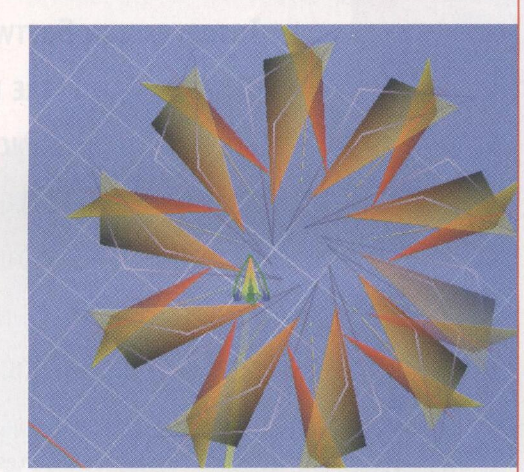


On a l'impression d'évoluer sur une feuille de papier quadrillé.

> Config mini : Toutes
> Développeur : Jason Rohrer
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://transcend.sourceforge.net

Transcend



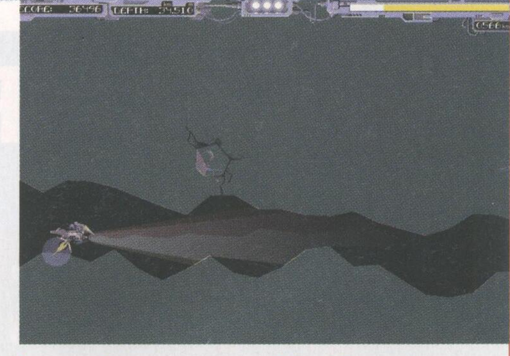


Un shoot-them-up où les tirs se transformeraient en fleurs, en origami, en vitraux de couleur ? Difficile d'imaginer ce jeu dans le commerce. En revanche, il existe bel et bien sur Internet, où vous pouvez le télécharger gratuitement en version complète. Transcend est ce qu'on appelle un abstract shooter. Entendez par là que les ennemis et le vaisseau que l'on dirige ont une forme pour le moins abstraite. Si, dans la majorité de ces jeux, cela va même jusqu'à se limiter à des carrés et des lignes, Transcend choisit plutôt d'exploiter la thématique des végétaux. Le tout n'en reste pas moins chargé de symbolisme et marqué par une esthétique très épurée. Le gameplay est très classique, mais Transcend parvient à laisser une impression durable grâce à ses effets visuels qui se renouvellent sans cesse, de nouveaux motifs venant enrichir l'ensemble avec l'avancée de la partie. Autre raison d'essayer ce titre hors du commun : les effets sonores, qui évoluent en fonction des actions du joueur, venant former progressivement une mélodie cohérente, à la manière d'une sculpture. Un indice pour vous aider à progresser : récoltez les glyphes se trouvant sur les bords du niveau pour augmenter votre puissance de feu. Le boss de fin sera alors plus facile à éliminer. Transcend : une curiosité à offrir à sa douce et tendre, ou à se garder discrètement pour soi…

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Thrustburst

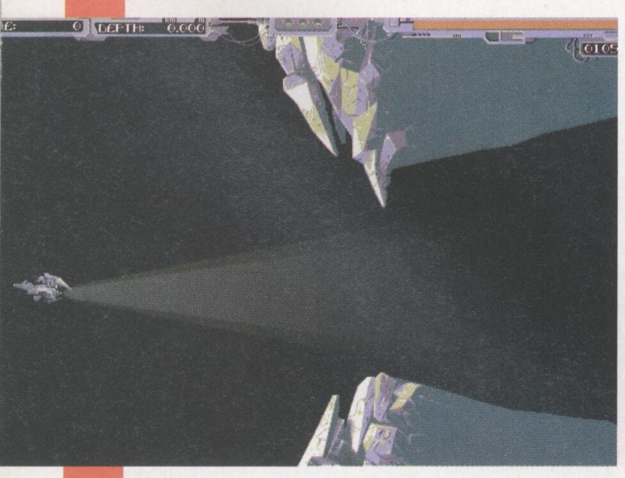
> Config mini : Toutes
> Développeur : Umlaut Software
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://umlautgames.net/

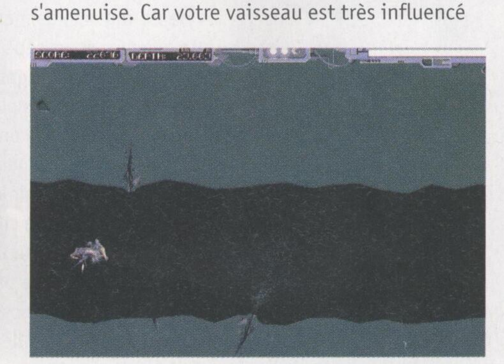


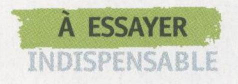
La marge de manœuvre sera parfois extrêmement limitée et il faudra garder la tête froide.

Le reproche que l'on pourrait faire à facilement 90 % de la production actuelle des shoots, c'est de voir à quel point le réalisme est traité par-dessus la jambe. Ressources quasi-infinies d'armes, ennemis versant plus ou moins dans le n'importe quoi et bien d'autres choses qui feraient hurler les plus puristes d'entre vous. Heureusement, Umlaut Software ne vous laissera pas au fond de l'abîme que vous avez vous-même creusé car, grâce à Thurstburst, vous allez retrouver le plaisir d'un shoot simple, mais exigeant, travaillant sur des mécanismes réalistes et intéressants. La première chose à prendre en compte dans Thrustburst, c'est son contexte. Le vaisseau que vous contrôlerez sera lancé à vive allure dans un tunnel dont la largeur changera, vous obligeant à manoeuvrer de manière très délicate à mesure que l'espace s'amenuise. Car votre vaisseau est très influencé par la propulsion qui lui sera infligée. Ayant ses réacteurs au dos de la carlingue, votre vaisseau partira la tête en avant si vous mettez les gaz, le poussant inexorablement vers une destruction certaine s'il venait à frôler le sol. Une maniabilité exigeante, donc, mais diablement jouissive une fois assimilée. Et comme si ça n'était pas assez difficile, de nombreux systèmes de défense viendront vous mener la vie dure dans ce boyau de roche. Projectiles, robots bondissants, la moindre touchette avec l'ennemi sera fatale. Du coup, le vaisseau peut se défendre avec un bouclier et des lasers, mais ces derniers sont tellement limités qu'il faudra les utiliser avec beaucoup de parcimonie pour ne pas se retrouver à sec.

Voici l'entrée de la caverne, un lieu que vous verrez de nombreuses fois durant vos premières parties.







Jets 'n' Guns

> Config mini : Élevée
> Développeur : Marco Incitti/Allemagne
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://gridwars.marune.de/

L e studio Rake in Grass, déjà auteur du bourrinissime Larva Mortus (testé en ces pages), récidive ici avec le virevoltant « Jets 'n' Guns », shoot horizontal de bon aloi et résolument rétro dans son approche. Très propre dans sa réalisation (explosions et particules dans tous les sens), doté d'une bande-son frissonnante d'amour pour l'Amiga, le jeu aborde une optique ultra basique dans son gameplay, tout en l'accommodant d'une myriade de petits plus. Peu de possibilités ingame hormis le shoot et la bombe, même s'il est possible d'améliorer l'un ou l'autre en achetant de nombreuses armes entre les missions. De plus, il sera possible d'upgrader le bouclier, le système de refroidissement, et même chaque arme une par une, devenant ainsi de plus en plus puissante. Rétro toujours, le jeu est extrêmement difficile et il faudra beaucoup d'entraînement avant de slalomer entre les ennemis tout en arrivant à faire le maximum de points sans se faire charcuter par l'hystérique Faucheuse. Avec sa finition exemplaire, son contenu impressionnant et son amour du jeu vidéo qui transpire par chaque pixel, Jets 'n' Guns est une petite bombe qui n'attend que votre carte bleue pour vous faire hurler de plaisir.


Scrolling horizontal, tirs différents, Jets 'n' guns reprend tous les clichés du shoot pour les sublimer.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

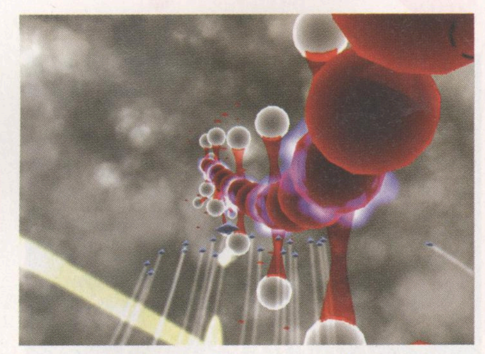


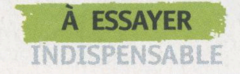
Le magasin « Hypershopping », passage obligé pour survivre au-delà des tout premiers niveaux.

Empyreal Nocturne

> Config mini : Élevée
> Développeur : Double Hawk Games/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.empyrealnocturne.com

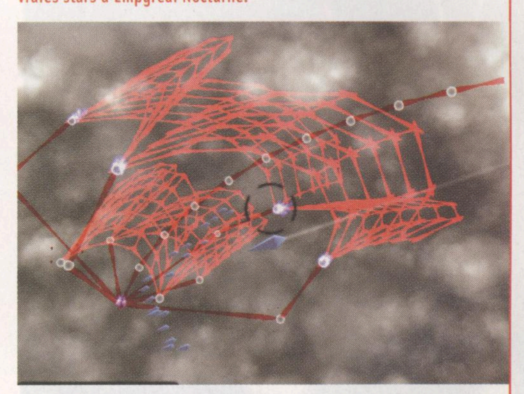
U ne fois de plus, nous allons nous intéresser à une production réalisée par un groupe d'étudiants de la prestigieuse école DigiPen, décidément très douée pour former de futurs grands concepteurs de jeux. La production que nous voyons en cette humble demi-page se nomme Empyreal Nocturne et a été créée par Chad Taylor et Reed Gonsalves, deux jeunes hommes, ma foi, bien sous tout rapport, ayant toutefois un poil abusé de Shadow of the Colossus (ce qui est loin d'être un mal, convenez-en). En effet, leur projet possède un étrange lien de parenté avec la simulation de David et Goliath sortie sur PS2. Dans la peau d'un petit losange volant, vous devrez abattre de gigantesques monstres aériens à l'aide de plus petits losanges vous entourant. Si ces « mini-moi » vous permettent d'attaquer l'ennemi, ils peuvent aussi vous défendre en formation, voire être sacrifiés pour vous faire gagner de la vitesse ou récupérer de la vie. Car, si les monstres en eux-mêmes sont plutôt passifs, ils sont dotés de systèmes de défense plutôt perfectionnés vous tirant dessus à la moindre occasion. Très court, à la limite de la démo, le jeu se savourera tout de même pour son ambiance majestueuse, ses petites idées de mise en scène (la barre de vie représentée par l'assombrissement du ciel), ainsi que le plaisir jouissif de raser un ennemi à grande vitesse pour envoyer ses mignons faire le travail et repartir tout aussi vite vers des cieux plus cléments. Difficile alors de ne pas être frustré de n'avoir que 5 ou 6 monstres à affronter.

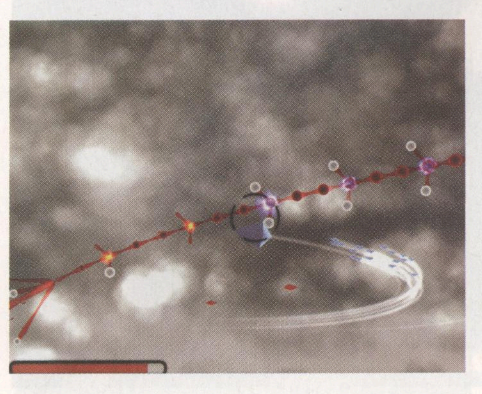

Le travail sur l'échelle des différents monstres laisse pantois. Surtout en très gros plan.

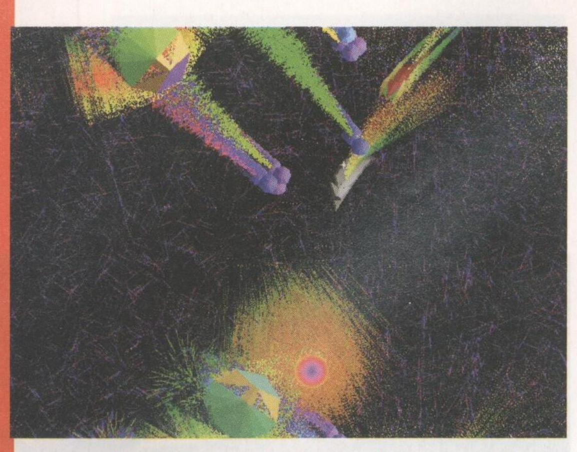


INDISPENSABLE

Complexes, arachnéens, protéiformes, les adversaires sont les vraies stars d'Empyreal Nocturne.





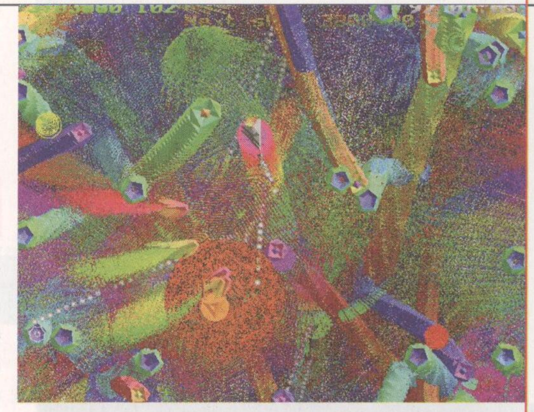


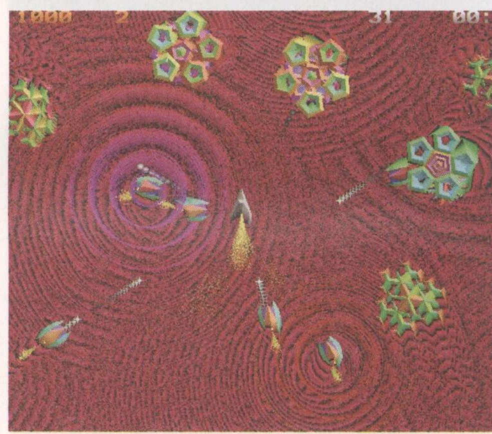
Posologie : ne convient pas aux femmes enceintes et aux personnes cardiaques. Une prise par jour.

> Config mini : Une paire de lunettes de soleil
> Développeur : Iain McLeod
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.spheresofchaos.com

Spheres of Chaos

S'il y a bien un cauchemar qui est enfoui dans les esprits de tous les joueurs depuis leur plus jeune âge, c'est bien l'épilepsie. Avertissements au dos des boîtes de jeux, interdictions médicales depuis la nuit des temps, tout joueur normalement constitué redoute cette maladie comme la peste. Pas que le danger de lésions cérébrales ou de mort par étouffement nous gêne vraiment, mais plutôt parce qu'il serait impossible de continuer la pratique du jeu vidéo, ce qui craint quand même beaucoup plus que les cas susmentionnés. Mais revenons à nos moutons. Vous vous souvenez d'Asteroids, le shoot vectoriel avec le vaisseau triangulaire et les météorites qui se divisent ? Je vois de vieux messieurs hocher la tête au fond de la salle, très bien. Eh bien, voici Spheres of Chaos, le Asteroids qui va fatiguer votre cervelet. Des couleurs dans tous les sens, des traînées de particules à rendre Ray Charles aveugle une seconde fois, un univers sonore absolument incompréhensible et, pour parachever le tout, des ennemis distincts ayant chacun leurs différences, aussi bien au niveau de l'I.A. que de leur représentation visuelle. Alors forcément, vous, là, le ronchon, vous allez me dire que ce n'est pas excellent pour la santé, cette histoire. Et vous aurez raison ! Donc évidemment, Spheres of Chaos est absolument déconseillé à toute personne sujette à des crises d'épilepsie. Parce que, mine de rien, si vous essayez le jeu et que vous mourez, eh bien, ça nous fait un lecteur en moins. Et nous, on ne déconne pas avec les ventes… euh, avec la sécurité.





En cas de doute, il est indispensable de demander l'avis de votre médecin ou de votre pharmacien.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

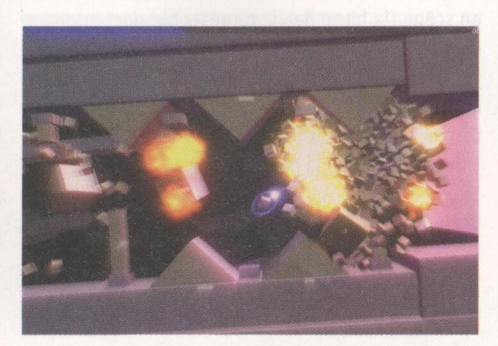
Exception

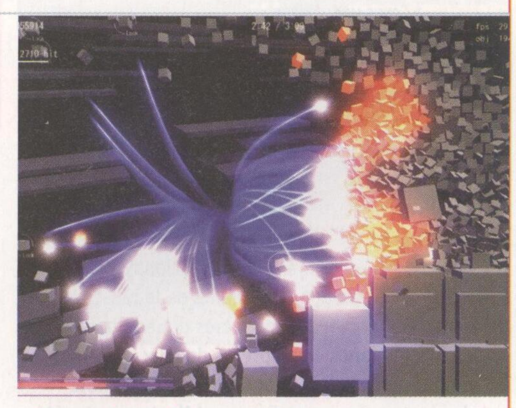
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Primitive/Japon
> Textes : en japonais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://i-saint.skr.jp/exception/

Au pays des sushis et autres émissions de télé idiotes, aussi appelé Japon, l'on trouve de nombreux développeurs qui prêchent la bonne parole du jeu rétro réactualisé aux graphismes et idées de gameplay d'aujourd'hui. C'est notamment le cas de Primitive et de son impressionnant « Exception », qui flatte aussi bien la rétine que les réflexes du joueur blasé. Ce dernier dirigera un petit cube tout bête dont la seule arme est un rayon laser (qui ondule de très belle manière, en passant). Le but sera de détruire tous les ennemis – d'autres cubes – qui se diviseront en une myriade de petits éléments qu'il faudra bouter hors de son chemin pour arriver au boss. Si le laser ne suffit pas à rendre la justice divine, il faudra compter sur une attaque spéciale détruisant quasiment tous les petits ennemis ainsi que la possibilité de « souffler » ses adversaires dans la direction de son choix.

De nombreux passages comme celui-ci demanderont de garder la tête froide et des nerfs d'acier.

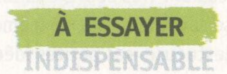






« Oh regardez ! Je fais tourner plein de cubes sur notre toute nouvelle Voodoo 2 en TEMPS RÉEL ! »

Visuellement très fort, le jeu ressemble à ces démos techniques ou autres benchmarks, ce qui apporte une touche graphique un peu spéciale, à mi-chemin entre les canons modernes et le rétro amoureux. Raisonnablement difficile, bourré de bonnes idées (comme ce boss cloisonné dans un espace rotatif), « Exception » garantira de nombreuses heures de jeu aux amateurs de lasers bleus et de formes géométriques. Attention toutefois, la quasi-totalité des menus est en japonais, ce qui rebutera peut-être les fainéants et les fans d'Annie Cordy.

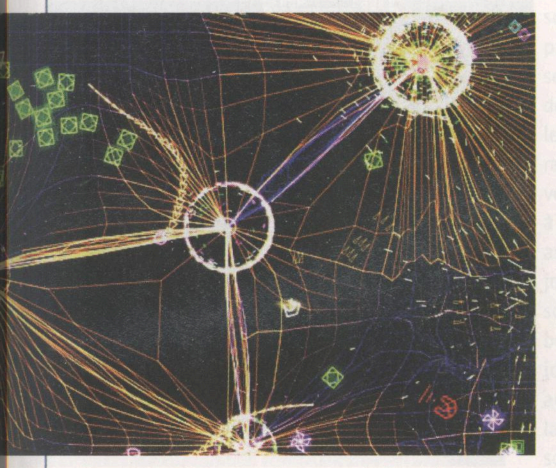


INDISPENSABLE

Grid Wars 2

> Config mini : Élevée
> Développeur : Marco Incitti/Allemagne
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://gridwars.marune.de/

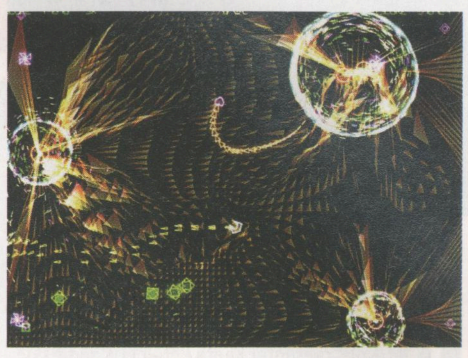
Clone éhonté de Geometry Wars sur Xbox 360, Grid Wars 2 est une bénédiction, l'arrivée du petit Jesus sur Terre, une lap-dance qui durerait toute l'éternité. Chatoyant, virevoltant, électrique, enlevé, les superlatifs ne manquent pas pour décrire Grid



L'aspect visuel du jeu est vraiment son point fort et donne irrémédiablement envie de se mettre nu.



Wars 2, shoot fermé se basant sur les préceptes de Robtron, dissociant mouvements du vaisseau et tir. De nombreuses configurations sont disponibles, allant du combo clavier/souris, jusqu'au dual-analog pour ceux qui possèdent une manette 360 ou un adaptateur de manette PS2. Autant dire que tout le monde y trouvera son compte, les aigris consoleux comme les aigris PC. De plus, tout comme le jeu dont il s'inspire, c'est visuellement que Grid Wars 2 cartonne violemment. Couleurs néons, distorsions à se damner, ennemis représentés par des petits pictogrammes, on a presque l'impression de se retrouver face à l'original sur Xbox360 (ce qui a d'ailleurs posé quelques problèmes au développeur de Grid Wars 2). La difficulté du jeu monte très vite à mesure que des ennemis toujours plus vicieux et nombreux inondent l'écran. Les couleurs se confondent, les bombes s'utilisent, et le joueur panique. Voilà donc la règle numéro un pour survivre à Grid Wars : garder la tête froide, en toutes circonstances. Restera alors la possibilité de jouer calmement mais sûrement à un shoot diablement arcade, ultra-prenant, et d'une beauté à se damner. Attention toutefois, le jeu est assez gourmand en puissance.



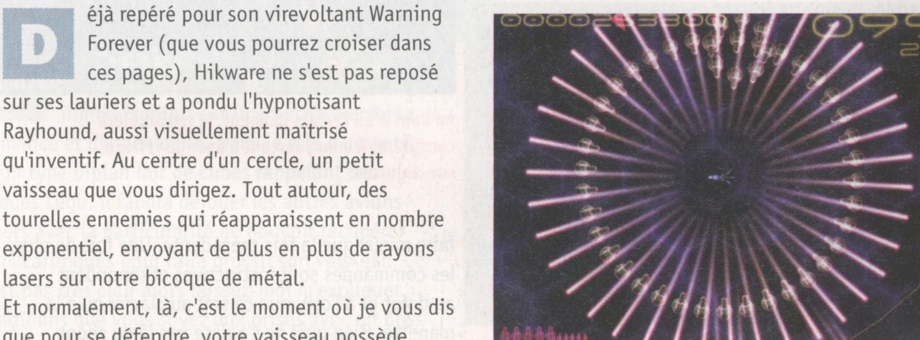
Les trous noirs permettent d'absorber les ennemis et d'augmenter son score de manière significative.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Rayhound

> Config mini : Toutes
> Développeur : Hikware/Japon
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/index.html

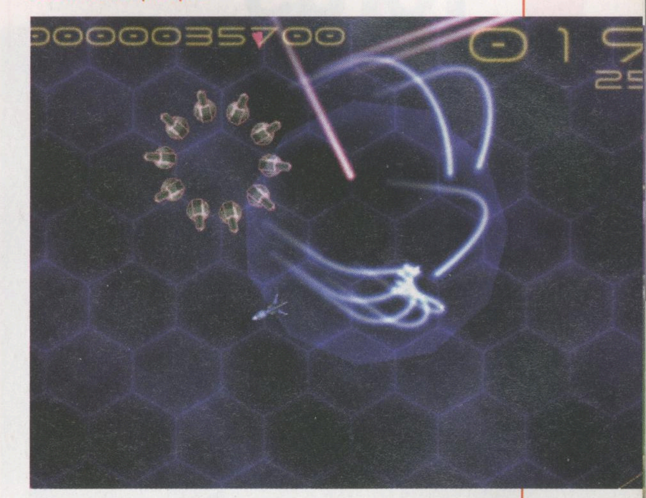
Déjà repéré pour son virevoltant Warning Forever (que vous pourrez croiser dans ces pages), Hikware ne s'est pas reposé sur ses lauriers et a pondu l'hypnotisant Rayhound, aussi visuellement maîtrisé qu'inventif. Au centre d'un cercle, un petit vaisseau que vous dirigez. Tout autour, des tourelles ennemies qui réapparaissent en nombre exponentiel, envoyant de plus en plus de rayons lasers sur notre bicoque de métal.
Et normalement, là, c'est le moment où je vous dis que pour se défendre, votre vaisseau possède tout un arsenal d'armes différentes, évolutives et toutes plus puissantes les unes que les autres. Sauf que ça serait sous-estimer le potentiel d'Hikware, qui n'a donné au vaisseau qu'un triste bouclier réflecteur permettant de faire graviter les lasers autour de lui. Cliquez pour récupérer les lasers, relâchez pour les renvoyer. Tout ceci serait très simple si les lasers « absorbés » n'avaient pas la fâcheuse manie de graviter autour de votre vaisseau, vous forçant à calculer leur trajectoire avant de relâcher le clic. À moins que vous ne restiez appuyé sur votre souris, pour embarquer les tirs avec vous et tournoyer autour de vos ennemis pour tenter de les toucher. Avec sa réalisation toute en fluidité et son concept diabolique qui ne requiert rien de plus qu'une souris, Rayhound est sûrement l'un des jeux les plus malins conçus à ce jour.

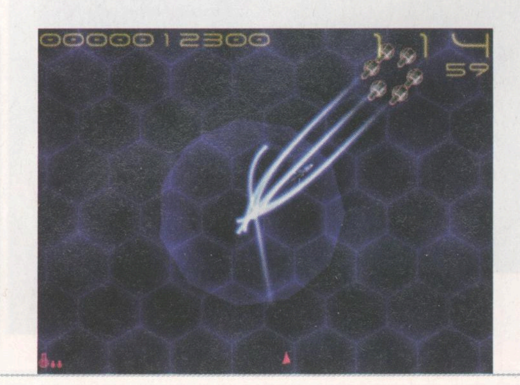


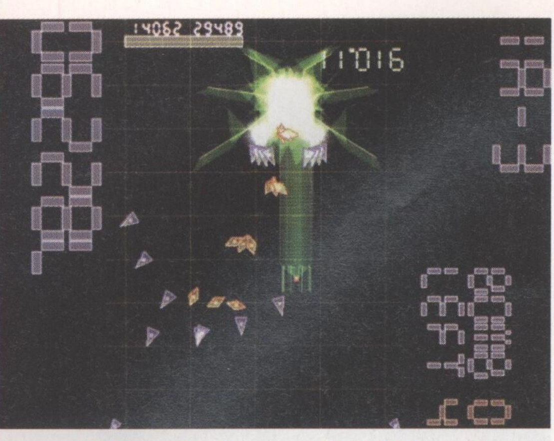
Rien n'est perdu ! Plus la situation est dangereuse, plus votre potentiel de destruction est lourd.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Lasers rouges pour l'ennemi, bleus pour votre vaisseau, le code couleur est très pratique.





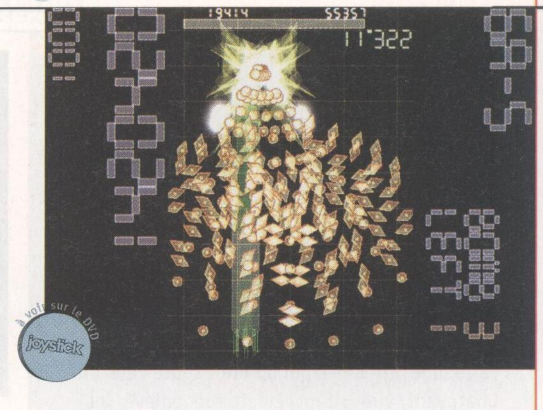


Si les premiers boss se montrent relativement cléments, la difficulté augmentera très vite.

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Kenta Cho/Japon
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/rr_e.html

rRootage

Une double page ne sera pas de trop pour vous présenter Kenta Cho, petit génie du shoot indépendant. Au travers des années, il a réussi, grâce à un style inimitable et une science du gameplay réglé comme une horloge suisse, à imposer sa marque dans le milieu. Véritable fer de lance d'une nouvelle vague de développeurs japonais, Kenta Cho mérite au moins une double page pour lui tout seul. Commençons alors avec rRootage, shoot à boss à l'ancienne, doté d'un gameplay ultra-tordu, ultra-difficile mais bien servi par une maniabilité en béton armé. Aux commandes d'un ridicule pixel, le joueur devra affronter des boss de plus en plus balaises, jusqu'à aboutir à des confrontations absolument épiques, avec boulettes dans tous les sens et mort guettant à chaque recoin de l'écran. Dieu merci, il sera possible de s'octroyer quelques rares secondes de calme avec des bombes qui ne servent en fait qu'à délimiter une zone de non-droit dans laquelle les boulettes adverses se désagrégeront. Attention toutefois, ces bombes sont limitées et ne devront s'utiliser qu'en cas d'extrême urgence. Le jeu se veut tellement précis qu'il est possible de naviguer entre les tirs ennemis au pixel près, alors ne gaspillez pas vos bombes inutilement. Fort de ses quatre modes de jeux (dont trois basés sur les mécaniques des cultes Ikaruga, Gigawing et Psyvariar), le titre possède une durée de vie proprement hallucinante, ce qui n'est pas donné à tout le monde.





Là, par exemple, on se marre déjà beaucoup plus, avec cette légère envie de frapper le créateur.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Torus Trooper

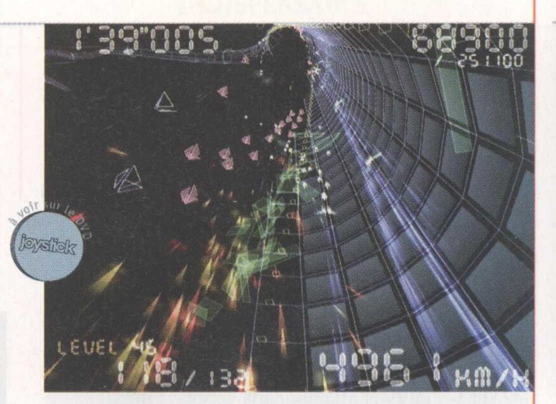
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Kenta Cho
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tt_e.html

Continuons notre petit tour des productions Kenta Cho avec Torus Trooper, un peu plus atypique mais tellement plus électrisant. Lancé à toute vitesse (exponentielle, qui plus est) dans un tube sans fin, votre but sera de survivre le plus longtemps possible, la montre jouant contre vous. Si vous perdez 15 secondes à chaque fois que votre vaisseau explose, vous pourrez regagner de précieuses secondes à chaque passage de zone ou destruction de boss. Une fois de plus, un pauvre laser vous accompagnera durant la partie, même s'il sera possible, au prix d'un terrifiant ralentissement du vaisseau, d'envoyer un missile qui détruira ennemis et projectiles adverses, multipliant grassement le score au passage. Complètement arcade dans l'esprit, Torus Trooper ne se jouera que par et pour le score, avec le plaisir indescriptible de retenter encore et encore les mêmes passages pour faire mieux que la fois précédente. Une fois de plus, les commandes sont instinctives et répondent au doigt et à l'œil, que ce soit au clavier ou à la manette. Bien qu'il ne s'agisse pas là du shoot le plus travaillé de l'ami Kenta Cho, il vaut le coup d'œil, ne serait-ce que pour son traitement ultra-original du shoot à travers l'univers un peu claustro et exaltant de ce tube vectoriel défilant à toute vitesse et changeant de couleurs au fur et à mesure de l'avancement du joueur. De toute façon, pas de soucis quand on sait que ça vient de l'ami Kenta et que, comme tout, c'est bon quand c'est Cho ! Ahem. Désolé.

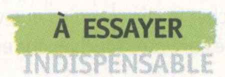


Complètement hypnotisant et galvanisant, ce tube sans fin sera le pire de vos cauchemars pour les heures à venir.





Au bout d'un certain moment, le jeu accélère considérablement, forçant à user de réflexes sur-aiguisés.



Parsec47

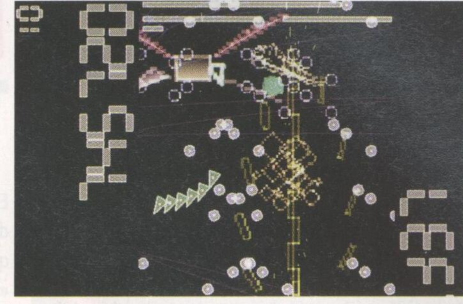
Parsec47, l'une des premières productions de Kenta Cho, semblera peut-être moins bien finie ou un peu plus brouillon que les jeux sortis après, mais il n'en est rien. Au-delà des graphismes moins aboutis et de la résolution plus basse, on découvre un shoot à deux identités, aussi difficile que prenant, dans lequel une fois de plus on prendra un malin plaisir à se jeter à corps perdu. Si dans les deux modes il faudra abattre des légions d'ennemis avec les sempiternels boss de fin de niveaux attendant patiemment le vaisseau héroïque, c'est dans le tir secondaire que se jouera la différence. Si ce dernier propose l'avantage indéniable de ralentir le vaisseau (la vitesse de déplacement, bien trop rapide, transforme l'esquive de boulettes en véritable enfer), il aidera aussi le joueur grâce à deux modes bien distincts. Le premier, astucieusement nommé « Roll », permettra au joueur de concentrer un énorme rayon autour de son vaisseau pour l'envoyer sur ses adversaires au bon moment. Bien plus efficace et agréable à jouer, le mode « Lock » permet de cibler des adversaires pour leur envoyer une traînée de lasers aussi beaux que meurtriers. Mais quel que soit votre choix dans le tir secondaire, le jeu en lui-même ne changera pas, et il sera toujours aussi difficile de survivre aux dix premiers parsecs. Lui accorder un peu plus de temps permettra de découvrir un shoot ciselé mais manquant un poil d'équilibre, un peu comme ces magnifiques brouillons que font les artistes avant de peindre leurs plus grandes toiles.





Coloré et vivant, Parsec47 ne vous laissera pas une seconde de répit, du début jusqu'au game over.

> Config mini : Toutes
> Développeur : Kenta Cho/Japon
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/ p47_e.html



Énorme et pourtant jamais envahissante, l'interface reste lisible, même en pleine action. Ou presque.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Tumiki Fighters

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Kenta Cho/Japon
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tf_e.html

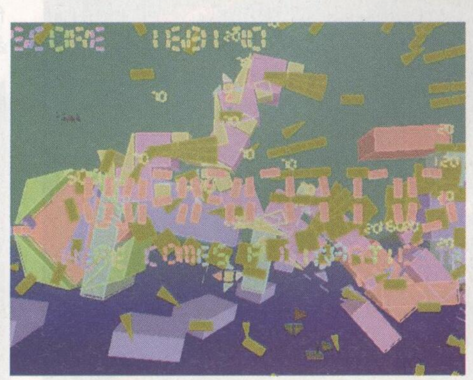
Dernier cas Cho que nous allons traiter (ouais, je suis à fond dans l'humour là), Tumiki Fighters est une petite merveille de malice et d'ingéniosité. Dans le rôle d'un petit avion type biplan fait de cubes rappelant des briques Lego, il faudra déjouer les autres avions jouets avec la particularité de pouvoir récupérer leurs carlingues pour faire grossir son vaisseau. Ce n'est pas très clair alors laissez-moi m'expliquer. Imaginons que vous soyez aux prises avec un boss disposant d'un énorme laser. Au moment de détruire son laser, ce dernier se détachera de son corps et vous aurez alors quelques secondes pour aller le récupérer pour qu'il s'accroche à votre vaisseau et devienne une de vos armes (jusqu'à ce qu'elle se fasse toucher par une boulette perdue). Du coup, si l'on commence avec un jouet plutôt ridicule, on est vite capable de se transformer en armure de guerre difforme, avec à tout moment la possibilité de vérifier la place de notre pixel de vie dans cet amas de polygones (seul l'avion peut « mourir », les parties amassées se faisant simplement détruire). Et derrière ses airs de petit jeu mignon pour section maternelle, Tumiki Fighters est d'une difficulté impitoyable. Entre la gestion des éléments à ramasser et la nécessité de survivre au feu nourri des adversaires, l'expérience devient vite intense et addictive, malgré un univers rose bonbon et des graphismes un peu datés.



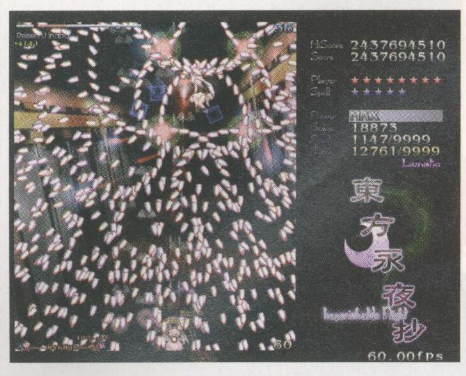
Après quelques minutes de blast intensif, voici à quoi votre machine de guerre peut ressembler. Bien mieux !

Le tout petit truc minable en haut à gauche c'est votre vaisseau, au début du jeu en tout cas.





À ESSAYER
INDISPENSABLE



Le petit point au centre de votre personnage représente sa « hitbox », son point vital, en quelque sorte.

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Team Shanghai Alice/Japon
> Textes : en japonais/anglais, voix en japonais
> Prix : Environ 15 dollars chaque
> Site Web : www16.big.or.jp/~zun/

Projet Touhou



La position de l'ennemi est indiquée en bas de l'écran pour le joueur occupé à éviter les boulettes. Pratique.

Comme on a déjà pu le constater à de nombreuses reprises, le jeu vidéo est un marasme de sous-genres et sous-sous genres, à un tel point que cela peut devenir compliqué, même pour le puriste. Pour l'exemple qui nous intéresse ici, on va aller dans le répertoire « Shoot/vertical/danmaku ».
Le danmaku (terme japonais pour « rideau de balles ») est un type de shoot bien précis où les boulettes ennemies arrivent en masse sur le joueur, formant généralement de gigantesques motifs géométriques. Il est alors bien plus question de survivre en premier lieu que d'attaquer le boss. Le joueur est généralement représenté par un unique pixel, ce qui favorise grandement le slalom entre les boulettes, apportant très souvent de grandes sueurs froides.

Eh bien, le projet Touhou, c'est une dizaine de danmaku aux noms tous plus alambiqués les uns que les autres (« Embodiment of Scarlet Devil », « Phantasmagoria of Flower View », « Scarlet weather Rapshody » - c'est bon, ça fait du signe). Peu d'ennemis et beaucoup de boss, de nombreux personnages stars de scénarios insipides, un système de jeu relativement proche d'un jeu à l'autre (sortir du diptyque tir/bombe est assez rare) et une difficulté globalement élevée. Plutôt jolis esthétiquement, les jeux du projet Touhou ne brillent pas par leur maîtrise technique, même si les pluies de balles peuvent parfois pousser les CPU à toussoter. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'une saga incontournable pour qui aime un tant soit peu les shoots et n'a pas peur d'un bon gros challenge bien difficile et typiquement japonais.



À ESSAYER

INDISPENSABLE

Gravitron

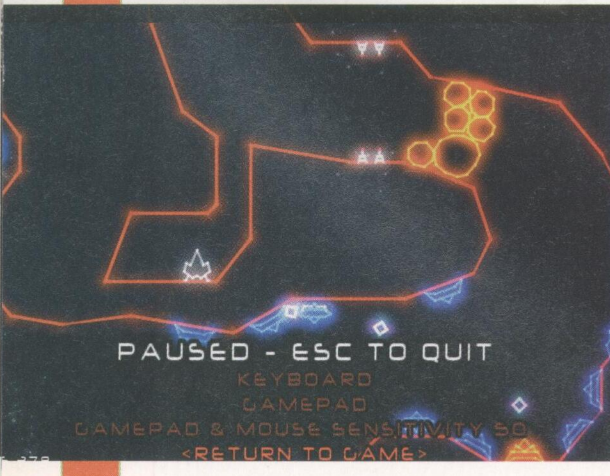
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Blackened interactive
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://xout.blackened-interactive.com/Gravitron.html

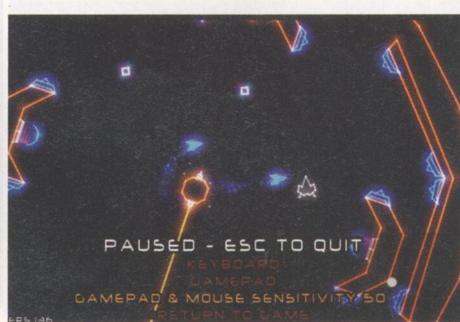


Miam, la rémanence. C'est tellement beau qu'on se croirait dans Ridge Racer Type 4.

Gravitron, c'est rigolo ça, comme nom, Gravitron. On dirait genre le nom d'un robot qui serait le meilleur ami de l'équipage des gentils dans une série futuriste des années 70. La boîte de conserve sympa qui fait des blagues et qui meurt calcinée vers la fin de la saison 2 en sauvant le héros d'une mort certaine. C'est vraiment un nom cool, Gravitron. Sauf qu'ici, c'est le nom d'un remake de Lunar Lander qui aurait copulé avec une affriolante Vectrex pour accoucher d'un marmot plein de jolies couleurs et basé sur une jouabilité demandant 100 % d'habileté de la part du joueur. Dans ce jeu où le mot « inertie » prend tout son sens, il faudra diriger un vaisseau un peu comme dans Asteroids (une poussée uniquement et pas de freins) et détruire les réacteurs de chaque niveau. Souci, des ennemis refusent de vous laisser faire et tenteront de vous en mettre plein la poire à chaque niveau à coups de lasers vicieux et autres armes qui vous enverront rôtir dans l'enfer des mauvais joueurs. Tant que vous y êtes, tentez aussi de sauver un maximum de petits spationautes perdus, même si cela vous fait perdre du temps et vous distrait de votre quête principale. Le level design, très bien travaillé, torturera aussi bien vos talents de pilote au millimètre que votre intellect sauvage. Agrémenté de graphismes vectoriels de bonne famille et d'une rémanence à se damner, ce Gravitron est une réussite aussi bien ludique que visuelle. Même que si c'était un robot, eh ben, il serait super-sympa et me sauverait la vie à la fin de la saison 2.

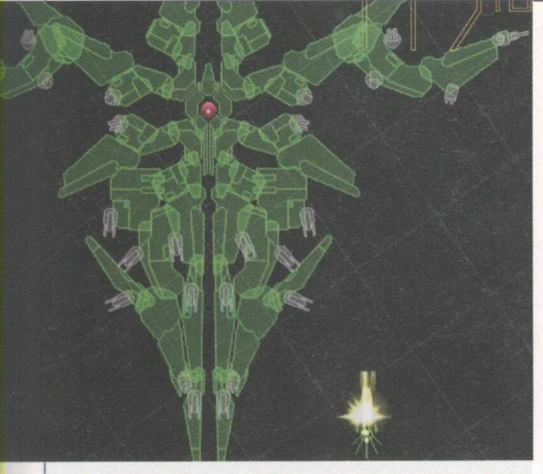
Le nombre imposant d'ennemis à l'écran ne doit pas vous faire oublier la présence des réacteurs.





À ESSAYER

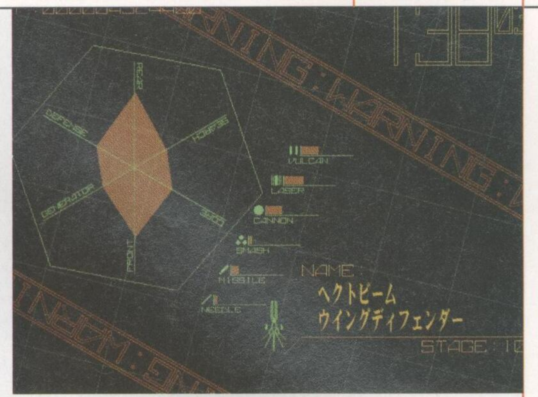
INDISPENSABLE



Vous, vous êtes le petit truc nul en bas à droite. Et là, vous vous dites que c'est mal barré.

> Config mini : Toutes
> Développeur : Hikware/Japon
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/index_e.html

Warning Forever



Pionnier du boss-shooter indépendant, Warning Forever se devait absolument d'être cité dans ces pages. Dans ce titre légendaire, vous disposez de 180 secondes pour abattre les nombreuses déclinaisons évolutives d'une grosse machine de guerre bien bourrine. Chaque évolution détruite rapportera une poignée de secondes, tout comme chaque erreur de votre part vous coûtera un temps précieux. Le vaisseau dirigé par le joueur dispose d'un tir « droit » ainsi que d'un tir modulable, présenté sous la forme d'un faisceau permettant d'appréhender l'angle de tir souhaité. Pas de super-bombes, pas de lasers fantaisistes, cet arsenal sera votre meilleur ami durant cette épopée du shoot, contrairement au boss, légèrement avantagé. Après chaque destruction, il reviendra sous une forme plus imposante, bardé de tourelles, lasers, mitrailleuses et autres joyeusetés susceptibles de porter atteinte à votre intégrité physique. Jouable au pad comme au clavier, le jeu se manie très bien et c'est vite un grand plaisir de zigzaguer entre les flopées de boulettes adverses, tel un David défiant ce Goliath numérique à l'aide de sa petite fronde. Visuellement, l'ambiance « rétrofutur vectoriel vert sur noir » fonctionne très bien, même s'il aurait été agréable d'avoir droit à de la musique, histoire de réussir à se galvaniser durant la destruction de ce gigantesque salopard qui n'arrête jamais de revenir. J'aurais dû faire un article sur Warning Forever en tant que mythe de Sisyphe indépendant, tiens…



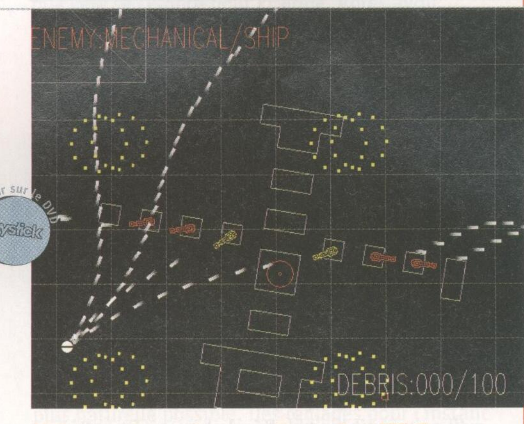
Gagné ! Les dernières évolutions du boss vous donneront beaucoup de fil à retordre.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Toutes
> Développeur : Cactus/Suède
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.cactus-soft.co.nr

Clean Asia !

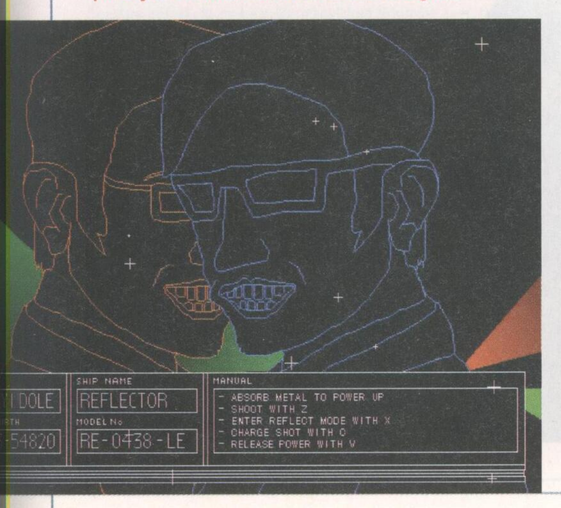
À voir sur le DVD joystick



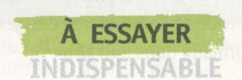
Ah ben ça oui, quand on vous dit que c'est difficile, on ne blague pas. On s'y connaît un minimum, hein.

Créé durant la « Autofire 2007 Shooter Competition », Clean Asia est un boss-shooter, à savoir un jeu de tir ne contenant que des boss de fin de niveau durant toute la partie. Pas de petits péons à détruire, juste du lourd qui envoie des milliards de projectiles pendant que vous tentez de les esquiver en serrant les fesses et en disant « ouh pitain ouh pitain ouh pitain » toutes les trente secondes. Dans ce titre, vous aurez le choix entre deux vaisseaux différents qui sont deux manières très distinctes de jouer : Attractor et Reflector. Pendant que le premier a la possibilité d'attirer à lui les débris apparaissant en détruisant les différents adversaires afin de leur renvoyer en pleine poire, le second les absorbe complètement, pour ensuite faire tout exploser, la force de la bombe variant selon le nombre de débris absorbés. La difficulté du jeu lui confère une grande durée de vie, pour peu que le joueur n'abandonne pas trop vite, dépité par une maniabilité déconcertante demandant un petit temps d'adaptation pour être parfaitement apprivoisée. Car une fois le jeu en main, c'est un vrai plaisir de graviter autour de grosses machines de guerre pour leur envoyer tout un tas de saloperies explosives dans la carlingue. Avec une esthétique fil de fer assez reposante et une musique étrange rappelant les meilleurs moments des tâtonnements de l'électro minimaliste allemande des années 70, Clean Asia reste un shoot hors du commun, très difficile, mais surtout diablement bien pensé.

Les pilotes ont de vraies têtes de winners. Pas étonnant que le jeu soit aussi difficile avec de tels gars.

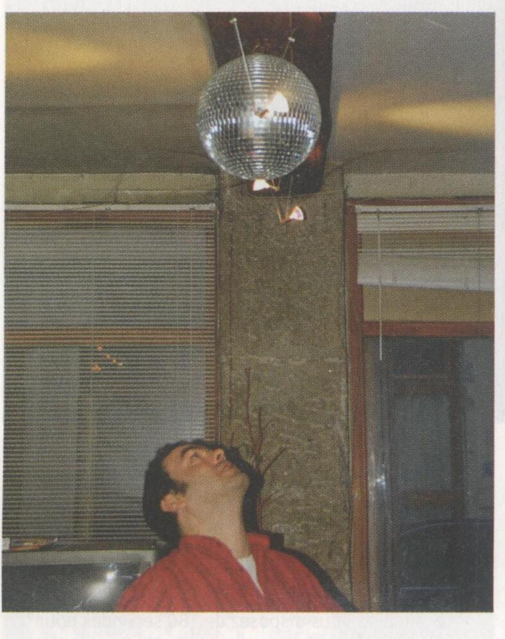






INDISPENSABLE



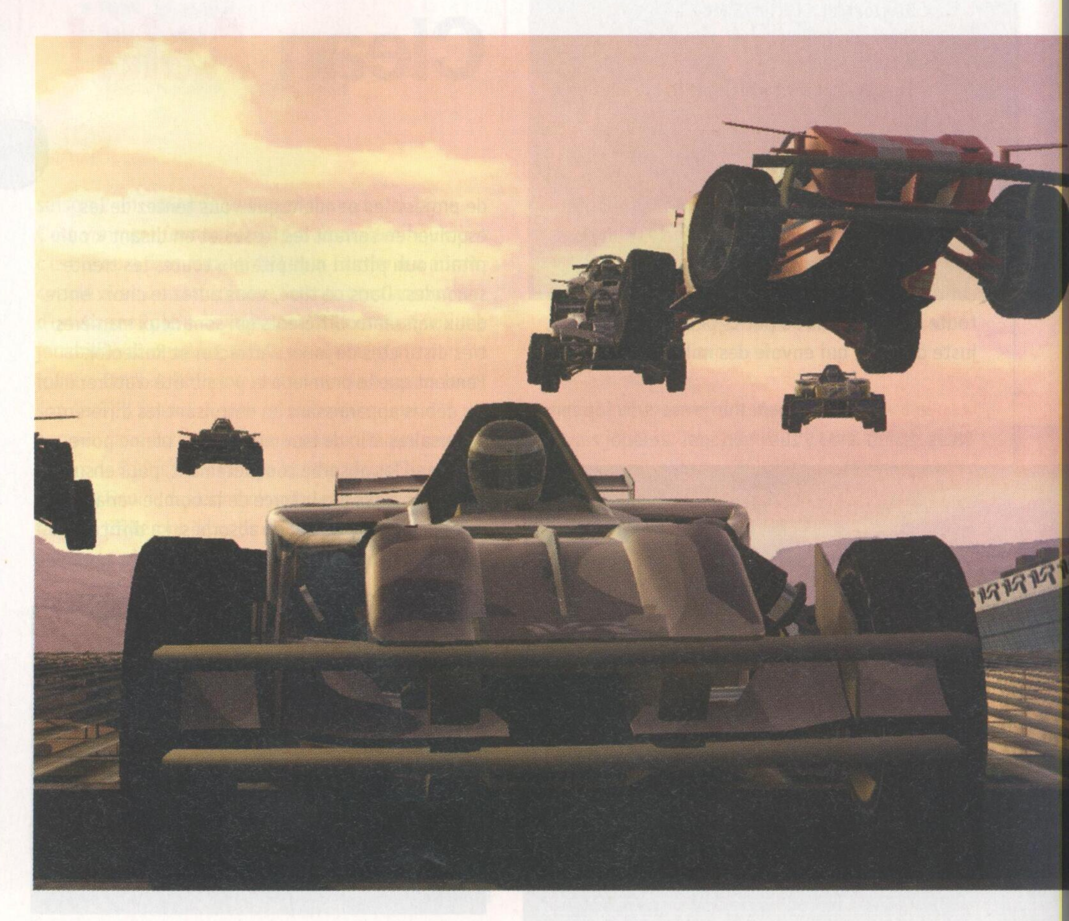


La source d'inspiration des circuits ? Tout est dans la boule à facettes magique.

Nitro Stunt Racing
Quatre garçons dans le vent

Grillé en pleine partie de solitaire. Forcément, ça va avancer beaucoup moins bien...

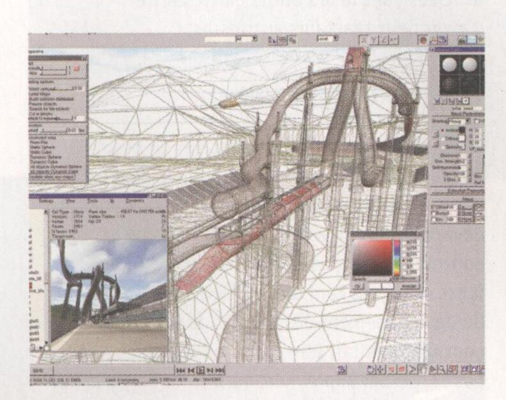
Se lever à cinq heures du mat' pour s'entendre dire à l'aéroport international du Havre que « Ah mais Monsieur, votre vol est annulé pour cause de vent fort », ça vous colle un peu le moral dans les chaussettes. Parce que voilà, après avoir fait en sorte que Yavin soit trop occupé pour effectuer de chouettes reportages, la place était libre pour une petite visite chez Game Seed, la talentueuse équipe lyonnaise à l'œuvre sur *Nitro Stunt Racing*, un jeu de caisses dont on vous avait déjà touché deux mots. Il faut dire qu'il nous avait bien bluffés, le bougre. En partie par la qualité de son modèle de conduite et surtout parce qu'il s'avère terriblement fun à pratiquer. Accessoirement, c'est aussi un terrain de jeu parfait pour montrer à tout le monde qui est le roi de la rédac' question chrono. Un indice ? Il n'est pas belge. Hin hin. Nouvelle tentative le lendemain matin, et c'est parti ! 45 minutes pour parvenir jusqu'à Lyon l'audacieuse comme le dit le slogan (qu'aucun autochtone ne semble connaître). Et quand je vous disais qu'il y avait une petite équipe derrière *Nitro Stunt Racing*, ce n'était pas juste pour rire : ils sont quatre. Pire, ils sont « indépendants » et fonctionnent donc en autofinancement. À l'heure où certains studios emploient plusieurs dizaines de personnes et dépensent des budgets qui se chiffrent en millions, on est en droit de se demander si ces gens sont tout à fait normaux dans leur tête.



Génération désenchantée

Comment en vient-on à fonder son propre studio à seulement quatre personnes ? C'est la première question que je leur ai posée après m'être envoyé un troisième café pour me remettre du voyage. Mais pour bien comprendre leur motivation, il va falloir parler du méchant secret du monde du jeu vidéo. Celui que l'on tente de vous cacher tous les mois dans Joystick : le jeu vidéo n'est pas un art. C'est un business, pour ne pas dire une industrie. Et partant de là, ce milieu se gère comme tant d'autres, par les lois du marché, la pression des investisseurs et les contraintes du calendrier. Les conséquences de ce secret, vous les connaissez. Ce sont des jeux mal finis, sans âme et bâclés pour sortir à l'heure. Quant à l'originalité... Comptez simplement le nombre de jeux de poker que l'on a testé ces six derniers mois. Évidemment, on trouve des exceptions, des gens qui se battent contre ce modèle où les profits passent avant le plaisir de jouer. Mais leur tâche est loin d'être facile.

« Le jeu vidéo n'est pas un art »





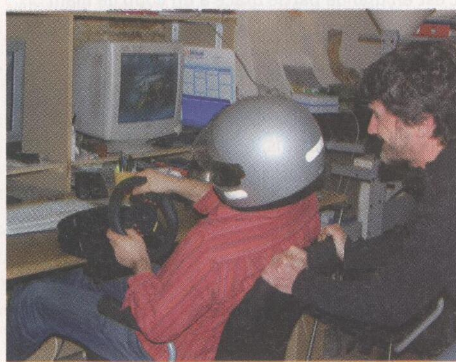
Tous les effets du moteur 3D actuel fonctionnent avec des Shader Model 1.3. Ce qui fait que le jeu tourne parfaitement sur un très gros nombre de configs.

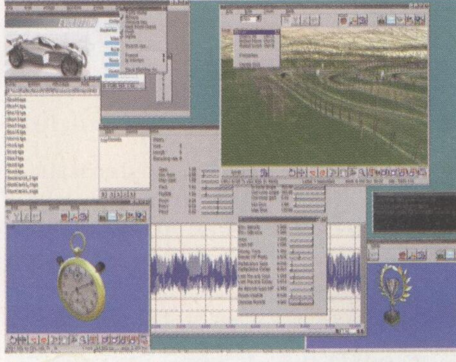
Rebondissement

D'autres, confrontés pour la première fois à ce système, en arrivent à perdre peu à peu la foi. La mort de la naïveté ou la fin des grandes illusions, ça nous arrive tous à un moment ou à un autre. La vraie question est de savoir comment l'on rebondit. Pour Étienne, le développeur de l'équipe, tout a commencé par une mise au vert, une phase de réflexion avant de monter Ai-Wave. Sans pour autant perdre de temps puisqu'il a commencé à travailler sur l'environnement de développement. Un système bien conçu qui permet de modifier toutes les données (circuit, I.A., sons, shaders, etc...) à l'intérieur du jeu, sans avoir à le quitter ou a le recompiler. Cela peut paraître anecdotique, mais pour avoir croisé un paquet d'environnements de développement, je peux vous dire que le système mis en place pour *NSR* est l'une des raisons qui leur permet d'avancer avec une équipe si restreinte. Les trois autres membres de l'équipe sont arrivés au fur et à mesure, à partir de 2003. Un point commun, ils sont tous passés chez Infogrames (le principal employeur dans le jeu dans la région lyonnaise) avant de monter tous ensemble leur studio, Game Seed, consacré dès ses débuts à *NSR*. Avec une série de piliers forts, posés dès la fondation, comme le réalisme physique et la modélisation des bolides. Et le but est d'aller bien au-delà de « faire un châssis, poser quatre roues et quatre suspensions ». C'est même carrément en années que cela se compte pour Étienne. Après avoir maîtrisé le développement physique, il a ajouté au fur et à mesure des barres antiroulis ou des aides à la conduite pour créer ce paradoxe d'une conduite à la fois profonde et intuitive. Celui qui nous a tant fait accrocher à la rédac'.

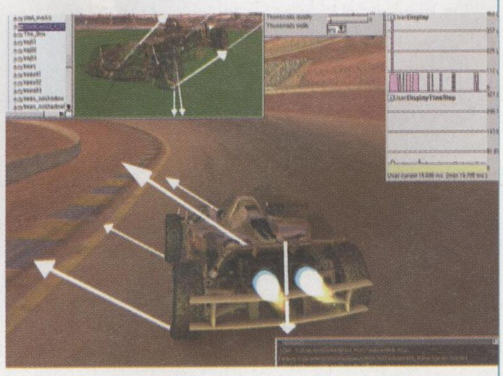
Potentiel, potentiel

C'est d'ailleurs quelque chose dont on ne se rend pas forcément compte en jouant au Stage 1 de *NSR* (la version payante actuellement disponible), le fait que toutes les voitures aient été préréglées pour chaque circuit afin que la conduite soit la plus naturelle possible. Des réglages pour l'instant cachés mais que l'on pourra triturer manuellement dans le prochain stage. Cela va d'ailleurs être une constante dans ce que je vais vous raconter, l'écart entre ce que vous montre la démo

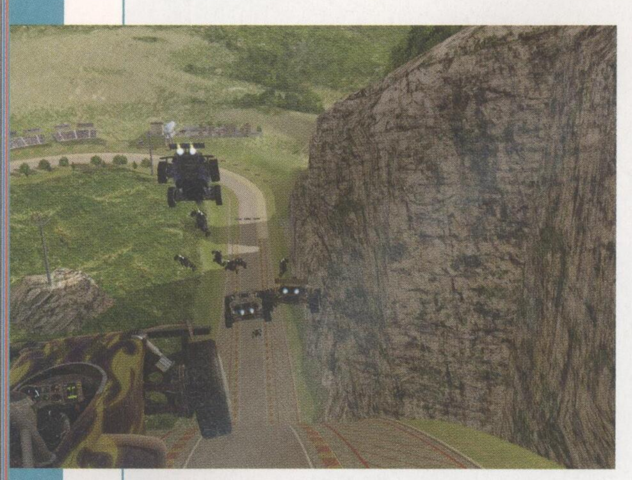




L'environnement de développement intégré au jeu, baptisé Reflect. Tout y est customisable.



Petit exemple du calcul des forces en temps réel. À gauche, une petite partie des réglages des véhicules.



Le fameux tremplin de saut à ski, démentiel.

(ou la version Stage 1) et la quantité de choses qu'ils ont en stock pour leur titre est énorme. Parlons du reste des piliers. Il y a le fait d'avoir des circuits relativement courts, au niveau de la minute pour un tour. Sachant que *NSR* ajoute des éléments comme des loopings ou des sauts, leur idée était de créer des circuits un peu « compacts ». Résultat : on peut voir au loin ses adversaires dans d'autres parties de la piste. Comme les développeurs le disent si bien, « on n'est pas beaucoup, on n'a pas beaucoup de moyens, donc on réutilise au maximum nos ressources ». C'est pour cette raison que l'on trouve des circuits en mode inversé. La piste et le tracé semblent identiques, mais les différents éléments de sauts et de virages ont été retravaillés pour aboutir à un résultat cohérent dans les deux sens. En revanche, un pilier qui a évolué est le nombre de véhicules. Au début, l'idée était de n'utiliser qu'une seule voiture. Elles sont maintenant au nombre de quatre par stage, à la fois proches et... différentes. Proches en termes de performances, elles ont été réglées assez finement pour qu'aucune ne propose un avantage trop important par rapport aux autres. Elles restent malgré tout très dissemblables par leur style de conduite, leur manière d'attaquer les virages et leur comportement en vol. Car, pour ceux qui ne l'auraient pas encore deviné sur les captures d'écran, les « Formule Jet » utilisées dans le jeu ont la particularité d'avoir deux réacteurs aux fesses.

Go ahead and jump

Drôle d'idée, les réacteurs sont nés du besoin de ne pas se retrouver coincé au pied d'un looping par manque de vitesse (en cas de collision juste devant par exemple). En ce qui concerne le contrôle aérien (les F-Jet disposent d'ailerons), il est venu plus tard, durant l'été 2005, en raison du développement des circuits de sauts. Car sans contrôle, il fallait être parfaitement placé pour ne pas sortir. Sur la première version de Jump It Up, « on avait des panneaux qui indiquaient la vitesse à laquelle il fallait prendre le saut ». Moins amusant au niveau du gameplay, « surtout quand on se faisait percuter par une I.A. juste avant le saut ». À partir de ces bases, Game Seed a produit plusieurs démos pour tenter de se vendre auprès de quelques éditeurs. Et ça ne s'est pas forcément bien passé, certains leur reprochant de ne pas avoir d'expérience, d'autres les traitant d'extraterrestres par le côté restreint de leurs équipes et de leurs moyens (on ne parlera pas de ceux qui leur ont piqué des concepts, mais on garde les noms bien au chaud...). Un peu dégoûtés par le système, et on les comprend, ils en sont venus à un modèle épisodique, inspiré de celui de la simulation *Live For Speed* : le jeu est vendu en tranches. Le premier stage inclut la première catégorie de véhicules et six circuits, tandis que le second ajoutera le mode multijoueur, les réglages et la deuxième catégorie de véhicules (avec les circuits adaptés à la puissance augmentée). Pour le dernier, de nouveaux véhicules, circuits et les special events. Chaque tranche étant vendue dans les 15 euros, cela permet de continuer à financer leur développement. Et de manger, aussi.



Spyro Metal et sa pente sur laquelle on prend une accélération maximale.





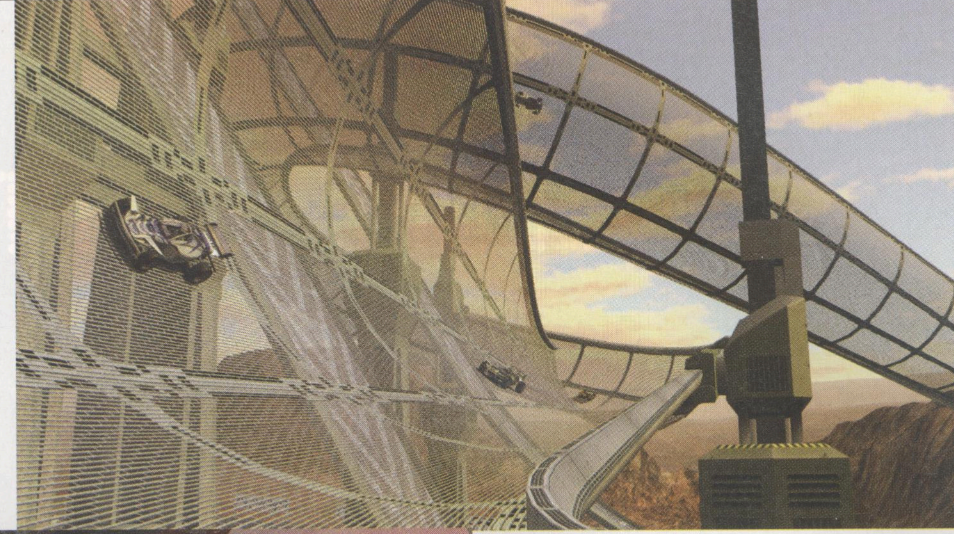
Le plus dur, c'est d'atterrir...

Carnage à seize

Le moteur de jeu multi est d'ailleurs prêt, il ne reste que quelques ajustements à effectuer. Et ça, c'est en grande partie grâce à un coup de main externe (et gratuit !) d'un développeur tiers qui croit à fond en leur projet. « L'histoire de *NSR*, c'est un peu ça : plein de mecs sympas qui sont venus nous filer des coups de main », me résume-t-on. Après quelques essais, on s'aperçoit que l'on prend énormément de plaisir à enchaîner des courses d'un tour. Les pistes acrobatiques offrent tellement d'occasions de se croûter que cela évite l'ennui. Car on se rend rapidement compte que comme dans la vraie vie, l'ennemi, c'est l'autre. Beaucoup des nouveaux circuits proposent en effet plusieurs trajectoires avant d'arriver dans un virage, et la guerre est ainsi vite lancée. En enchaînant plusieurs fois le même circuit, on peut ainsi

se venger d'une course à l'autre. Un système de vote permettra de passer sur un autre circuit, et l'on retrouvera d'autres options qui vont pouvoir faire changer les enjeux. Certains préféreront jouer sans collisions, d'autres pencheront pour des courses plus longues, tout est possible. Parmi les idées les plus innovantes, on trouve celles de créer des événements par équipe, ou encore un mode qui ressemblerait aux anciennes séances de qualifications en Formule 1 : sur une durée prédéterminée, chacun peut entrer et tenter d'effectuer le meilleur temps. Nos quatre furieux ont encore plein d'idées, mais on va éviter de tout vous raconter d'un coup.

Le tire-bouchon vous balance dans tous les sens en vue cockpit.



Le tracé de ce circuit est un pur bonheur en multi. J'adore !

La route du futur

Pour que le multi soit varié, il faut diversifier les circuits. Cela tombe bien, j'ai pu en essayer une douzaine (nd Yavin : enflure). Tous n'étaient pas au même niveau de finition, mais ils apportent tous un point de conduite très original. On trouvera par exemple l'équivalent d'un tremplin de saut à ski qui vous plonge en apnée dans un vol interminable ou encore un enchaînement de sauts ultra-techniques avec les véhicules du dernier stage où le joueur doit choisir sa trajectoire en fonction du degré de risque qu'il est prêt à encourir. Le challenge prend de l'ampleur avec la modélisation physique des véhicules avec laquelle je vous irrite les yeux : il faut correctement se rattraper et cela demande vite de la dextérité. On se retrouve assez souvent la tête en bas, parfois dans des circonstances totalement incongrues, mais je ne voudrais pas vous gâcher le suspense. Je peux par contre vous parler d'un saut au milieu d'un looping qui devrait voir le jour assez rapidement. Pour fidéliser les premiers membres qui ont servi à créer leur communauté, ils ont décidé de distribuer des circuits additionnels aux possesseurs de Stage 1. Un premier circuit de saut, Red Run, a déjà été distribué, et ils ont dans leurs cartons un tracé additionnel acrobatique ainsi que Super Cross. D'ailleurs, au fur et à mesure que les choses évoluent, on s'aperçoit que les lignes se mélangent entre ces catégories de jeux, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

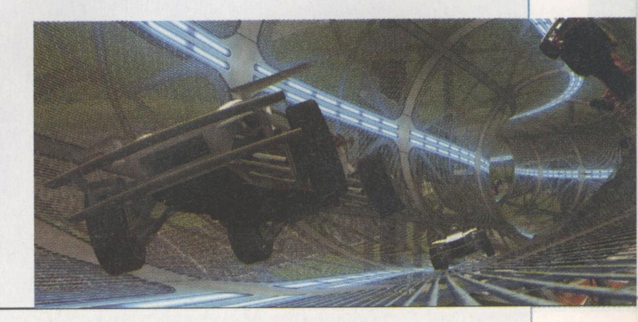
L'éditeur de Skin qui sera bientôt intégré au jeu.

Fun, fun, fun

La sensation la plus étonnante en multi, je l'ai ressentie sur Twisted Iron, un tracé qui semble avoir été dessiné sous l'influence de psychotropes et qui vous embarque dans des tubes et autres morceaux de pistes en tire-bouchon. Le mélange de technique et d'intuitivité fait que l'on s'amuse autant à la première découverte des circuits qu'après avoir enchaîné des dizaines de tours. Jouer en multi permet de s'enrichir des expériences des autres, mais l'on s'aperçoit également que l'idée de tenir une trajectoire idéale, seul, sur un tour, est assez différente d'une vraie course. Cela paraît évident, mais de nombreux jeux sont loin de respecter ce principe. Je pourrais aussi vous raconter ce qu'ils préparent pour les « Special Events » mais ils m'ont fait promettre de ne pas tout dévoiler d'un coup. Car déjà, tous les développeurs n'accueillent pas la presse avec une telle ouverture d'esprit. Au milieu de simulations pour puristes et de jeux d'arcade à la conduite trop simplistes, *Nitro Stunt Racing* me semble sans conteste archiprometteur. L'accouchement du jeu a été long, très long, mais au fil du temps, le concept s'est affiné pour donner le meilleur de lui-même. Il faudra attendre encore quelques mois avant que les deux derniers stages ne dévoilent l'intégralité du titre (en été pour le stage 2 ? la bêta multi un peu avant). Le potentiel est en tout cas présent pour créer une belle communauté multijoueur, la durée de vie du titre sur le long terme viendra de la possibilité de créer ses propres circuits avec un système d'édition original. Mais ça, nous aurons l'occasion de vous en reparler une autre fois.

Take me home !

De retour vers la capitale mondiale des mouettes, il me restait en tête leur motivation, quasi inépuisable malgré les galères qu'ils ont rencontrées, en particulier celles avec les éditeurs. Certaines histoires (inracontables) nous ont même donné quelques sueurs froides. De cette motivation, il ressort un potentiel et une envie de percer, mis au service du gameplay. On attend donc avec impatience de voir la concrétisation de tout ce qui nous a été montré et on gardera l'image, rafraîchissante, de ces quatre garçons qui en veulent. En tout cas, moi, j'y crois.



ETIENNE SAINT-PAUL

À chacun ses questions existentielles. Sylvie Vartan se demandait ce qui fait pleurer les blondes, moi je me demande ce qui fait vibrer ces développeurs qui, d'un coup de tête, décident de se lancer dans la voie complexe du jeu indépendant. Car, contrairement à certains qui sont entrés dans le jeu indé sans passer par un studio auparavant, Étienne a fait ses classes chez Infogrames où il a travaillé sur *V-Rally*. Et ruminé quelques désillusions. Pas forcément vis-à-vis du studio en particulier, mais de l'industrie en général. Contrairement au Festival de Cannes, ce n'est pas une grande famille, ce n'est pas non plus un milieu artistique. C'est une machine à sortir des produits, qui s'intéresse d'abord aux chiffres de ventes. Et ensuite, bien plus tard, à la qualité du jeu.

Working for the man every night and day

Quand on a idolâtré quelque chose pendant sa jeunesse au point de vouloir en faire son métier, la confrontation aux réalités est d'autant plus dure. On peut faire un trait sur ses rêves et se faire assimiler par la machine. Ou choisir la rébellion. Pour Étienne, tout a commencé par une mise au vert (littérale, à la campagne) même si l'envie de concevoir des jeux n'a pas disparu. Elle a été complétée par l'envie de les faire à sa façon.

Rollin' on the river

Avant de monter Game Seed (www.gameseed.fr) avec d'autres potes désenchantés du système, il a créé sa propre boîte. Car on ne peut pas vivre d'amour et d'eau fraîche. Il y produira une bonne partie des outils qui ont servi au développement de *Nitro Stunt Racing*. Cela ne surprendra personne si j'ajoute que le personnage est plutôt du genre perfectionniste. Quand certains se contentent de pondre quelque chose de pseudo réaliste, Étienne est du genre à avaler des bouquins entiers de physique pour comprendre les interactions entre toutes les pièces d'une suspension. On notera aussi son amour pour l'intelligence artificielle et les concepts qui tournent autour. Des restes de sa formation d'ingénieur ? Possible, mais ce genre de perfectionnisme vient probablement d'ailleurs.

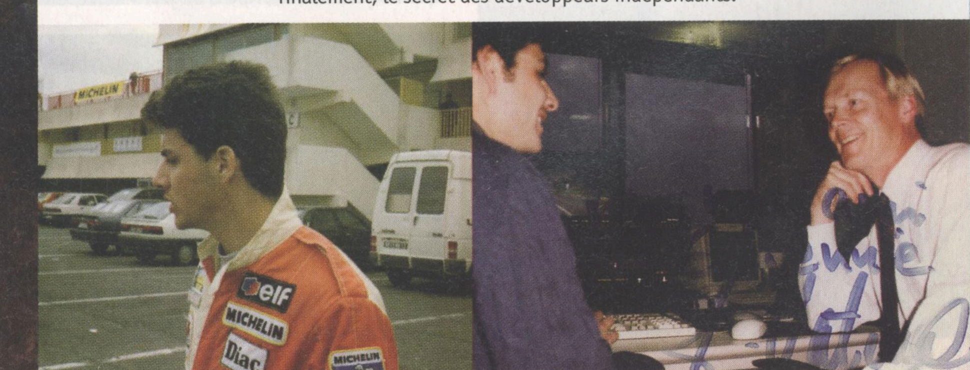
Totalement rationnel ?

Cela le pousse parfois à passer plus de temps qu'il ne devrait sur certaines tâches de programmation, par pure passion. Normal puisqu'il ne considère pas la programmation comme une « tâche ». Quasiment un moyen d'expression, il la voit comme un art. Ce qui ne manque pas de faire râler ses compères qui aimeraient sûrement parfois qu'il aille à l'essentiel. Obstiné ? Oui, et assez sûr de lui. Dans un métier où il est dur de faire son trou et où l'on doute en permanence

Étienne Saint-Paul
Game Seed

Étienne Saint-Paul

tant les obstacles sont nombreux, il vaut mieux. Car dans le développement de *NSR*, la dose d'obstacles rencontrés a été faramineuse. De la mauvaise foi des éditeurs aux coups bas de gens du milieu en passant par l'administration, il n'y a pas de quoi se payer. Au point de devoir aller bosser en intérim pour financer le développement de son jeu. On appelle ça avoir la foi. En y réfléchissant bien, c'est peut-être ça, finalement, le secret des développeurs indépendants.




Attention, simulation ultra pointue pour puristes !

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Image Space Incorporated
> Textes : En anglais
> Prix : 26,99 euros
> Site Web : www.rfactor.net

rFactor



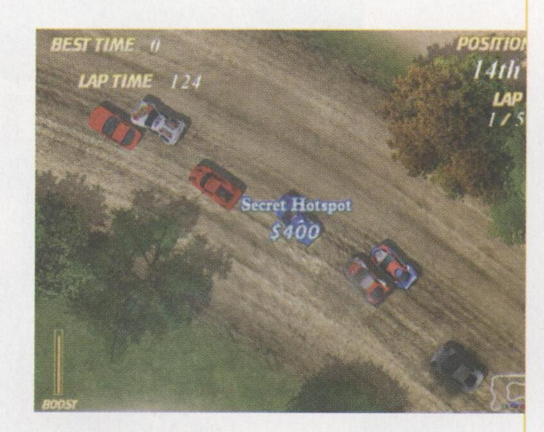
Si pas mal de développeurs commencent leur carrière en amateur avant de passer dans l'industrie traditionnelle, d'autres suivent le chemin inverse. Tenez, Image Space Incorporated, ces petits génies avaient beau sortir des simulations de fou pour le compte de grands éditeurs (les jeux de Formule 1 sortis chez Electronic Arts au début des années 2000, par exemple) ils ont finalement tout plaqué pour s'auto-(ah ah)-distribuer. Les vrais puristes de la bagnole sauteront en l'air et agiteront les bras en criant à l'idée du siècle car *rFactor*, la simulation indépendante, réalisée par les talentueux Américains, est tout simplement ce qui se fait de mieux en matière de course de bagnoles de compétition. Le moteur 3D assure, les voitures de base sont très bien modélisées et on y trouve même une Formule 1 (BMW) officielle. Évidemment, on peut jouer en multijoueur et il est plus que conseillé de s'accrocher, tant le niveau est élevé. Comme un bonheur a toujours l'infinie classe de débarquer chez vous accompagné d'une bonne bouteille, une forte communauté s'est développée autour du jeu et crée, au quotidien, de nombreux véhicules, mods et autres circuits. Ainsi, il est tout à fait possible de rejouer à de vieux championnats de courses improbables comme de passionnantes rixes entre Skoda Octavia qui ont le don de laisser perplexes tous les gens qui passent dans mon dos. Mais qu'est-ce que ça peut leur faire si j'aime bien rouler à tombeau ouvert au volant de ma poubelle tchèque ?


La course en peloton, toujours un succès.

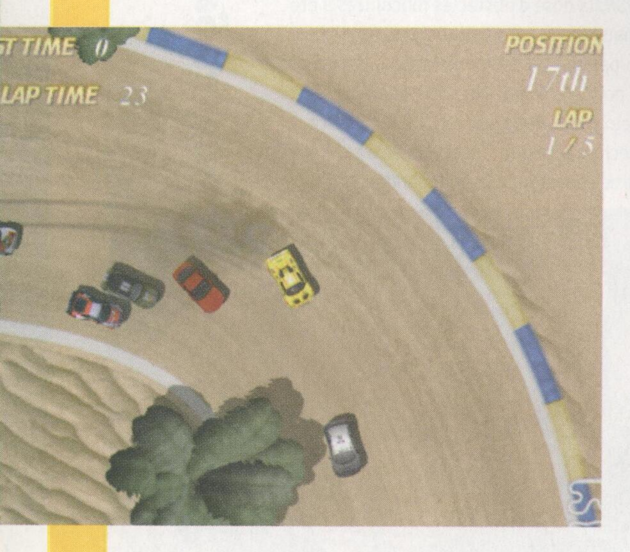
À ESSAYER
INDISPENSABLE

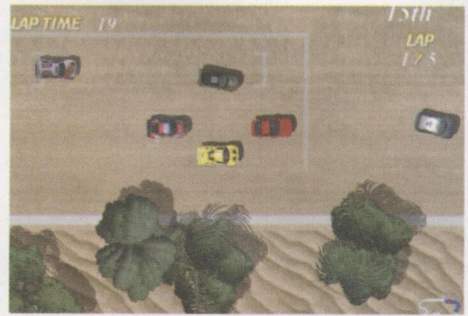
> Config mini : Moyenne
> Développeur : KJM Software
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.kjmsoftware.co.uk

Auto Cross Racing



Que j'aimais ces dimanches matins passés à arpenter les allées de la brocante à la recherche de nouveaux jeux susceptibles de me distraire pendant sept jours entiers. C'était le temps des bonnes trouvailles, des jeux récupérés à des prix savoureux grâce à la méconnaissance heureuse de certains vendeurs. De cette manière, j'ai pu me choper l'excellent *Power Drive*, un jeu de rallye en vue du dessus, terrible par les sensations qu'il procurait. D'abord parce que, pour l'époque (et j'insiste bien là-dessus) il était terriblement superbe. Oui, oui, j'assume ma formulation. Terriblement superbe. Ensuite, parce que les jeux dans lesquels on ne voit arriver un virage atroce qu'une demi-seconde avant de devoir les négocier ne peuvent être que de bons jeux. Et là, forcément, vous devez vous demander où je veux en venir, vu que *Power Drive* n'a rien d'un jeu indé et, en plus, il date de Mathusalem. J'ai une explication logique ! Elle s'appelle *Auto Cross Racing* et reprend les bases du jeu dont je viens de vous parler. Il suffit de relire le descriptif du vieux titre pour comprendre l'essence du nouveau. C'est tout simplement magique et cela démontre une fois de plus ma surpuissante compétence rédactionnelle. N'est-ce pas impressionnant? Ne rêvez-vous pas d'atteindre un tel degré de pipeautage ? Ne pensez-vous pas que… hmm, laissez tomber et courez télécharger cet excellent jeu de rallye, il en vaut carrément la peine.



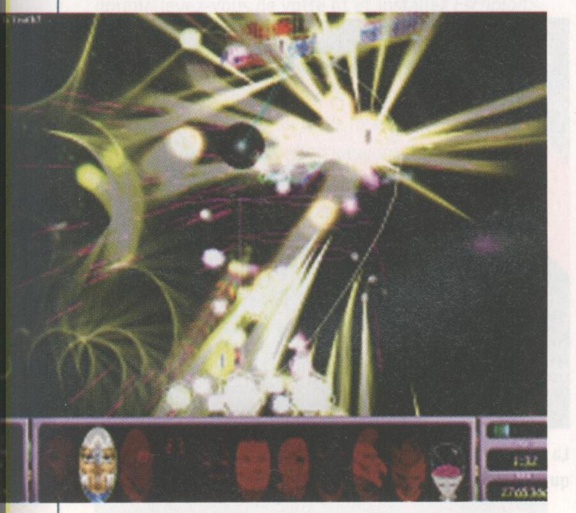


À ESSAYER
INDISPENSABLE

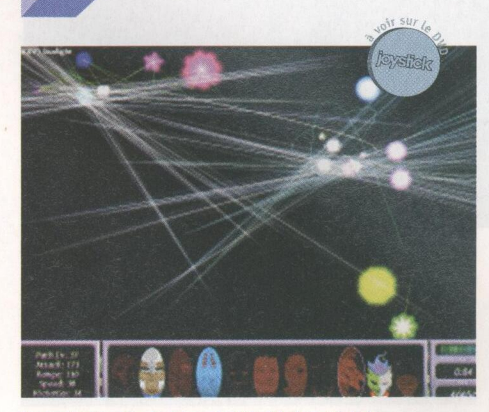
Immortal Defense

> **Config mini :** Toutes
> **Développeur :** Studioeres
> **Textes :** En anglais
> **Prix :** 15 euros
> **Site Web :** http://studioeres.com/immortal

Un Tower Defense est un jeu dans lequel vous devez à tout prix défendre un bâtiment ou une zone contre une horde d'ennemis déferlant sans cesse vers vous. *Immortal Defense* est une variante particulièrement originale de ce concept et, ce qui ne gâte rien, réalisée avec talent et goût. Dans *Immortal Defense*, vous êtes un gardien. Votre vie est consacrée à la protection de la galaxie. Pour cela, vous disposez de plusieurs servants, que vous pouvez placer où vous voulez sur le chemin qu'emprunteront vos ennemis pour les éliminer... avant qu'ils atteignent la fin du parcours. Chacun de ces servants possède un pouvoir particulier : certains servent à réduire la défense des ennemis se trouvant dans leur aire d'influence, d'autres achèvent tous les ennemis affaiblis ou encore servent à renforcer la puissance des autres servants. Très bien pensé, le jeu s'enrichit au fur et à mesure de nouveaux pouvoirs. En les combinant judicieusement, vous pourrez créer de redoutables combinaisons et ainsi repousser des hordes d'assaillants de plus en plus résistants. Il est par ailleurs possible de réajuster à tout moment sa stratégie en reprenant certains servants déposés sur le niveau. Mais attention, cela a un prix ! Ajoutez à cela un scénario travaillé avec talent, plein de rebondissements et une atmosphère unique et vous comprendrez qu'*Immortal Defense* est l'un des meilleurs jeux de sa catégorie.



En milieu de jeu, vous disposerez d'une petite dizaine de servants différents.



Les captures ne rendent pas justice à la beauté du jeu.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Magi

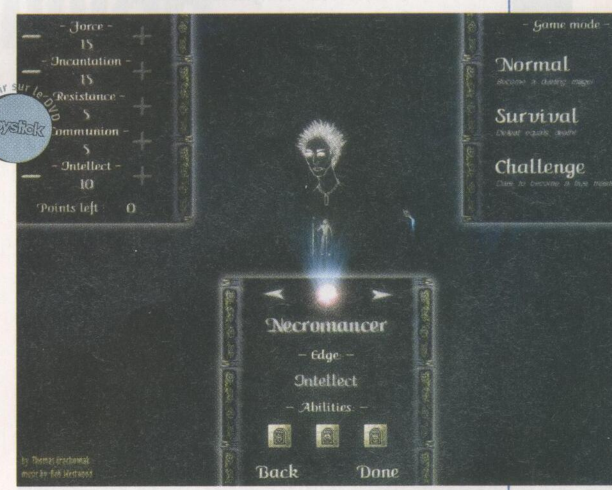
> **Config mini :** Toutes
> **Développeur :** Hikware/Japon
> **Textes :** En anglais
> **Prix :** Gratuit
> **Site Web :** www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/index.html

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Avis aux joueurs de RPG. Mais attention, pas les faux joueurs, ceux qui choisissent les classes type barbare ou paladin, hein. Non, nous ici, on va parler du vrai esprit du RPG à la *Diablo 2* : le mago. Nécromancien, sorcière, clerc, tous ces hommes et femmes qui, en écoutant du Black Sabbath et en éventrant des vierges, apprennent à maîtriser les arcanes du grand Gérard Majax ou de Garcimore, le maudit. C'est sur ces disciples du lapin dans le chapeau que nous allons nous concentrer avec *Magi*, un jeu à tri-chemin entre l'action, la magie et la stratégie. La première phase, essentielle sera celle de la création du personnage. Avant de répartir points de compétences et autres babioles, il faudra se pencher studieusement sur le type de magicien que vous souhaitez incarner. Nécromancien, technoliche, reine des glaces, chaque classe se jouera un peu différemment, possédant des sorts « signature » très puissants. La suite du jeu est assez simple. Les deux sorciers se retrouvent face à face et doivent composer entre sorts offensifs, défensifs, invocations ou malédictions pour affaiblir l'ennemi et l'abattre à la fin d'un duel acharné. Ensuite, il faudra se répartir expérience et nouveaux sorts afin de monter son magicien ultime, prêt à abattre la mort elle-même afin de devenir immortel. Nous voilà donc face à un excellent jeu, entre *Magic* et un *Pong* immobile, hypnotisant, galvanisant, et plutôt pas mal réalisé, si l'on oublie les horribles dessins des magiciens eux-mêmes. Mais bon, là, on chipote sévère, quand même.



« Le nécromancien, c'est bon, le nécromancien, c'est bien, c'est la joie d'un zombie chaque matin ».



Avec un nombre conséquent de sorts à apprendre, le jeu ne vous lassera pas de sitôt.



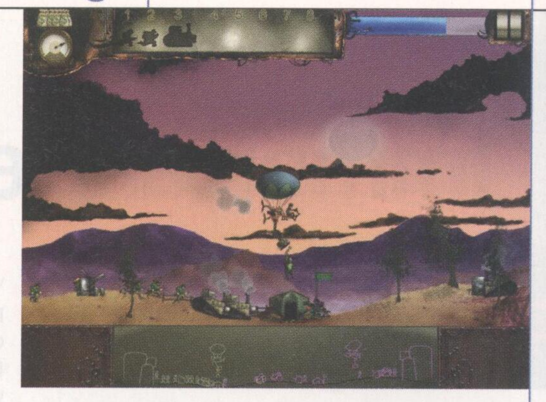


On appréciera la candeur et la délicatesse de la mini-map dessinée à la craie, top choupi.

- > **Config mini :** Moyenne
- > **Développeur :** Pedestrian Entertainment
- > **Textes :** en anglais
- > **Prix :** 9,95 dollars
- > **Site Web :** www.pedestrianentertainment.com

Steam Brigade

S'il y a un univers que l'on ne trouve quasiment que sur nos PC chéris, c'est bien l'uchronie à vapeur, vulgairement nommée « Steampunk » chez nos amis d'outre-Manche. *Arcanum*, *Myst* et maintenant *Steam Brigade*, autant de jeux affectionnant tout particulièrement les engins mécaniques et autres dirigeables dans les cieux. Et en parlant de dirigeable (habile transition, vous n'y avez vu que du feu), le héros de *Steam Brigade* en pilote un, assorti d'un gigantesque aimant lui servant à attraper toutes ses unités sur le terrain. Bien que ledit terrain soit en apparence assez simple (un champ de bataille en 2D avec les deux factions rivales à chaque extrémité), il suffira à créer des scènes de bataille épiques où l'on chopera par exemple un de ses propres tanks pour l'envoyer valdinguer sur les troupes adverses. L'ambiance visuelle est absolument géniale, entre les chars qui trimballent leurs jolies petites chenilles le long du champ de bataille et les ingénieurs au look *Team Fortress 2*, on ne cessera de pousser des petits cris de bonheur. Décors, design, musique, tout contribue à faire de *Steam Brigade* un jeu prenant, pouvant se montrer beaucoup plus complexe et difficile qu'il n'en a l'air. Gestion de ressources, divers types d'ennemis, essence du dirigeable à surveiller et à ravitailler régulièrement, le jeu fourmille de petits détails sur lesquels il faudra constamment garder un œil. Autant dire que si vous n'avez pas cinq yeux, *Steam Brigade* pourrait représenter un challenge de taille. Un excellent challenge.





La guerre fait régulièrement rage aussi bien sur terre que dans les airs. Soyez partout !

À ESSAYER
INDISPENSABLE

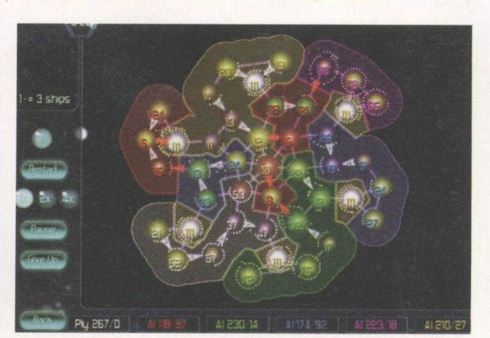
- > **Config mini :** Faible
- > **Développeur :** Dio games/Roumanie
- > **Textes :** en anglais
- > **Prix :** 20 dollars
- > **Site Web :** http://diogames.com/

Pax Galaxia

À l'heure où les jeux de stratégie se parent de mille habits de lumière pour enchanter et convaincre les joueurs, certains irréductibles continuent à faire, dans leur garage, des jeux visuellement pauvres, mais pourtant extrêmement simples et complexes à la fois. C'est exactement le cas de ce *Pax Galaxia* qui, s'il semble simpliste et idiot au premier abord, montre vite son plein potentiel et donne envie d'en voir de plus en plus. Vous commencerez sur une carte de la galaxie un peu simplifiée, comme on en voyait souvent sur les faux moniteurs des films d'anticipation des années 70. À partir de cette carte, il faudra planifier attaques et ravitaillement par des liens entre chaque planète. Si cela semble tout bête, on s'arrachera vite les cheveux pour essayer d'optimiser la communication entre les planètes afin de ravitailler pile ce qu'il faut sans trop gâcher, mais aussi faire gaffe aux différentes attaques ennemies qui seront impitoyables envers les planètes que vous aurez asséchées pour en aider d'autres.
Si déjà tout cet aspect gestion n'est pas des plus aisé, il faudra aussi compter sur les spécificités de chaque planète. Alors que l'une vous donnera un bonus en attaque ou en défense, l'autre servira de portail de téléportation, pouvant totalement changer la donne d'une escarmouche. On peut jouer à son rythme, que ce soit au tour par tour ou en temps réel, ce qui permet un confort de jeu total. De plus, il sera possible de s'affronter à échelle globale avec un multijoueur qui rongera, à n'en pas douter, vos rares nuits de sommeil.

Les flèches indiquent les interactions entre planètes. Blanches pour le ravitaillement, rouges pour l'attaque.







En plus d'un nombre de maps de base conséquent, on pourra en créer ou en générer aléatoirement.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Basilisk Games/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : 27,95 dollars
> Site Web : www.basiliskgames.com/book1.htm

Eschalon : Book 1

Si vous ne comprenez pas qui sont ces gens sous votre fenêtre qui hurlent tout le temps que *Wizardry* et *Ultima* sont les meilleurs RPG du monde alors que vous essayez de dormir, levez-vous de votre lit et installez *Eschalon: Book 1*. Créé par une bande d'amoureux des RPG à l'ancienne, le jeu vous renverra avant les années 90, à l'époque où être un héros se faisait à la force du poignet et à la sueur de votre front plutôt qu'en pourchassant des rats et en sauvant des princesses.

Les ennemis ne bougent pas tant que vous ne faites rien. Pratique pour jauger certaines situations.

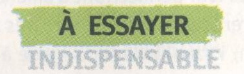




Le premier écran sera celui, assez complet, de la création du personnage. Classique, il permettra de créer un chevalier, un magicien, un voleur, et j'en passe. L'originalité du jeu vient du fait que quelle que soit votre classe de départ, vous aurez toujours accès à la totalité des capacités présentes dans le jeu. Il sera alors possible de créer un voleur magicien ou un guerrier-prêtre sans aucun souci. L'interface est aussi claire que le jeu est bien écrit (en anglais uniquement, malheureusement), et le système de combat, un tour par tour déguisé, fonctionne très très bien. Ne nous cachons pas la vérité, toutefois : si l'on joue à *Eschalon*, c'est principalement par nostalgie, pour retrouver le plaisir honteux de dessiner ses cartes soi-même sur un bout de papier et d'échanger ses tips avec les copains à la cour de récré. Malgré une difficulté parfois mal dosée et un manque de possibilités un peu plus modernes, *Eschalon: Book 1* est une très bonne expérience à tenter pour aller le crier sous les fenêtres des gens. C'est donc ça...

Alors que l'interface peut paraître lourde, elle est en fait un modèle de clarté et de simplicité.

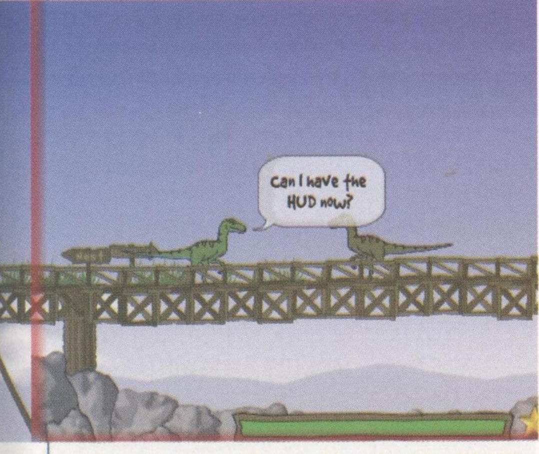




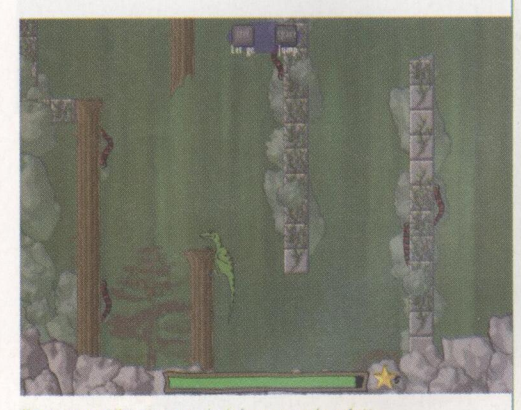
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Bouncing fox/Royaume-Uni
> Textes : en anglais
> Prix : 20 dollars
> Site Web : www.65millionand1bc.com

Sixty-five Million and One B.C.

Bon, je dois me rendre à l'évidence, vous m'avez percé à jour : j'adore les dinosaures (surtout nappés de chocolat). Mais plus encore, j'aime les vélociraptors. Dieu que je les aime. Alors du coup, forcément, quand je vois un jeu d'aventure où l'on dirige le jeune représentant d'une colonie de raptors devant peu ou prou empêcher l'ère glaciaire, je tends l'oreille, je dresse le poil, je bave un peu. C'est donc tout acquis à sa cause que j'ai attaqué ce *Sixty-Five Million and One B.C.* Salauds de journalistes, ne seront-ils jamais objectifs ? Ah, ben, moi, je dois vous dire qu'après avoir été séduit par une jouabilité simple et didactique, des graphismes simples, mais propres, servis par une animation franchement réussie, ou bien encore cette petite musique de fond qui sied si bien à l'ambiance du jeu, je suis sous le charme. Alors quand en plus je me suis rendu compte que le jeu possède un humour dévastateur (les dialogues entre les différents personnages sont à pleurer de rire), des énigmes plus ou moins corsées, des phases d'exploration et de combat, je suis descendu de chez moi pour donner mon sang, histoire de sauver la vie à des personnes qui pourraient potentiellement jouer à ce jeu. Alors, là, je vous vois, vous pensez que j'extrapole comme un gros porc, que ce jeu ne peut pas être si bon que ça, et vous êtes dans le faux. Mais alors grave, hein. Parce que *Sixty-Five Million and One B.C.* aurait peut-être même été bon avec des triceratops ou des brontosaures. Et là, tout est dit.



Pour avoir le droit au HUD du jeu, il faudra le mériter. CAN I HAV HUD PLZ NAO ?



Notre raptor d'amour aura droit à une grande palette de mouvements pour se déplacer et se battre.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Virtual Villagers

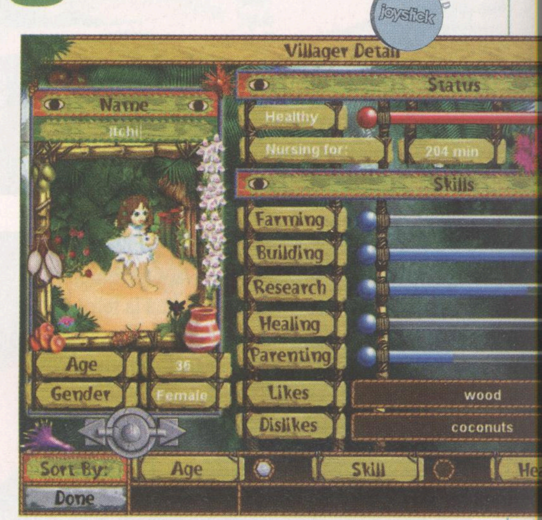


Pour *Secret City*, le dernier épisode en date, les développeurs ont opté pour une ambiance Maya.

> CONFIG MINI : Toutes
> DÉVELOPPEUR : Last Day of Work
> TEXTES : en anglais
> PRIX : 8 euros
> SITE WEB : www.ldw.com

Vous avez sans doute entendu parler des *Tamagochi*, ces jeux électroniques dans lesquels il faut prendre soin d'une petite créature virtuelle. Dans le même ordre d'idée, *Virtual Villagers* vous propose de gérer quelques survivants ayant fait naufrage sur une île déserte. En bichonnant vos protégés, vous pourrez rapidement voir la population de votre île croître : des couples se formeront, des enfants naîtront et progressivement, vos villageois apprendront à développer de nouvelles connaissances. Ces dernières leur permettront d'aménager leur île et d'améliorer leur confort de vie. Très simple d'utilisation, *Virtual Villagers* se joue à la souris.

L'interface se réduit à l'essentiel et les graphismes, très colorés, ne manquent pas de charme. Sachez par ailleurs que vos villageois continuent à évoluer et prospérer en votre absence, même lorsque votre PC est éteint. Ne les laissez pas seuls trop longtemps ! Maladie, pénurie de nourriture, surpopulation : certains événements peuvent survenir à l'improviste et menacer l'équilibre de votre petite communauté. C'est là que le village aura besoin de votre aide! Notez également que *Virtual Villagers* a connu deux suites, que nous vous recommandons tout autant : *Virtual Villagers: Lost Children* et *Virtual Villagers: The Secret City*. Une compilation existe même, comprenant l'ensemble des jeux, pour environ 20 euros.



À tout moment, vous pouvez consulter les caractéristiques de vos villageois.

À ESSAYER
INDISPENSABLE

Stranded 2

> CONFIG MINI : Moyenne
> DÉVELOPPEUR : Unreal Software/Allemagne
> TEXTES : en anglais
> PRIX : Gratuit
> SITE WEB : www.stranded.unrealsoftware.de

Alors que les consoleux ont eu droit il y a quelque temps à deux jeux respectivement nommés *Lost in Blue 1* et *2*, le PC est resté complètement hermétique aux simulations d'île déserte depuis *Robinson's Requiem* (1994, ça ne nous rajeunit pas).

Pas forcément magnifique, le jeu arrive toutefois à transporter dans un dépaysement total.



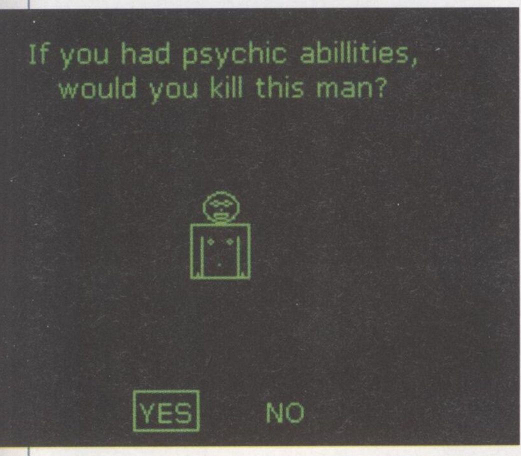
Heureusement est arrivé *Stranded*, puis ce qui nous intéresse aujourd'hui : *Stranded 2*. Véritable simulation de naufragé, le soft vous demandera avant tout de survivre à vos premiers jours sur une île déserte. Chercher des sources d'eau, gérer sa faim, sa soif et sa fatigue, manger des baies ou des insectes, ça ne sera pas de tout repos. Après, une fois un peu plus rétabli, viendra le temps de se construire un abri afin de dormir plus confortablement et de mieux récupérer. Quelques branches par-ci, deux ou trois pierres par là, et voici un premier campement de fortune prêt à être utilisé ! Par la suite, on apprendra à se faire un puits, un campement de meilleure qualité, du feu et plein d'autres choses très utiles quand on est seul et perdu sur une île. Par contre, il faudra chercher ses ressources un peu partout, quitte à tomber sur un vrai souci : les animaux féroces, tout particulièrement les lions. Il vaudra mieux farfouiller l'île très prudemment tant que vous n'aurez pas d'arme pour faire face à ces énormes bestioles. Du coup, on se prend vraiment au jeu de ce *Stranded 2*, à exulter pour chaque poisson



Le jeu contient aussi un éditeur de cartes, des fois que vous vous sentiez d'humeur démiurge.

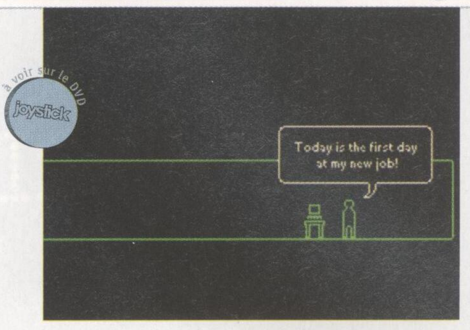
pêché, imaginant déjà l'excellente brochette que cela fera au dîner, en espérant que le feu ne se soit pas éteint entre-temps. Un peu frustrante au début, l'expérience se révèle vite fantastique, et ça deviendra un vrai plaisir de perdre son temps dans un autre monde, afin de s'offrir un peu de solitude paisible.

À ESSAYER
INDISPENSABLE



Une batterie de tests devra être passée avant de commencer l'aventure. Attention, questions corsées.

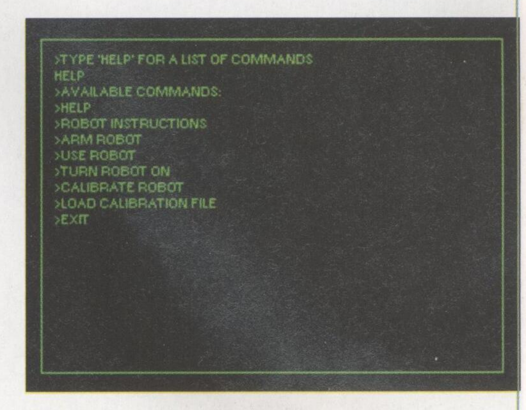
- > Config mini : Toutes
- > Développeur : Cactus/Suède
- > Textes : en anglais
- > Prix : Gratuit
- > Site Web : www.cactus-soft.co.nr



« Oh oui ! Découvrons les joies de la machine à café qui ne marche pas et des toilettes en panne ! »

Decontrologic

Le très prolifique Cactus nous offre une fois encore une démonstration de son talent de conteur et de metteur en scène avec *Decontrologic*, fier prétendant au titre de jeu d'aventure le plus court du monde qui présente l'arrivée d'un personnage à son premier jour de boulot. Avec sa petite musique 8-bit à souhait et son esthétique ultra-simple mais soignée, le titre accroche l'œil du joueur. Mais étant donné que le jeu se compose d'environ cinq écrans et deux énigmes, il est relativement difficile d'en parler sans raconter toute l'histoire et de ce fait gâcher la fin. Inventons alors un passé au héros sans nom et sans visage de *Decontrologic*. Après cinq années en prison l'ayant éloigné de sa cellule familiale éclatée (un père sans visage et une mère kleptomane multirécidiviste), le jeune Dereck tente la grande aventure de la réinsertion en cherchant du travail, afin de recommencer une nouvelle vie honnête et droite. Mais quelle ne fut pas sa surprise lorsque des dinosaures du futur s'en prirent à sa petite sœur avec des rayons lasers la forçant à vénérer Georges Marchais ! Dereck, alors fou de rage, força les dinosaures du futur à faire marche arrière à coup de lance-roquettes atomique. Bien évidemment, vous ne verrez rien de tout ça dans *Decontrologic* mais là, au moins, j'ai fini mon article.

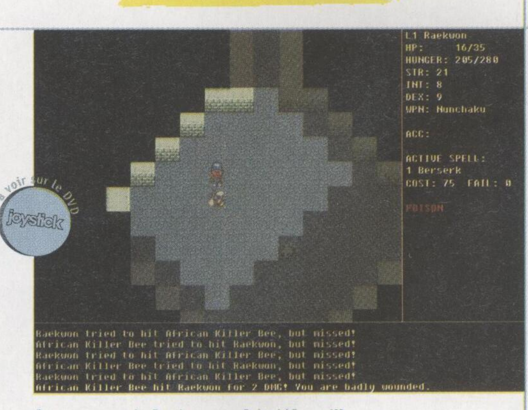


À ESSAYER
INDISPENSABLE

- > Config mini : Toutes
- > Développeur : Tale of Game's Studios
- > Textes : en anglais
- > Prix : Gratuit
- > Site Web : http://chef.avalanchestudios.net/Wu%20Tang/TheSewerGoblet.rar

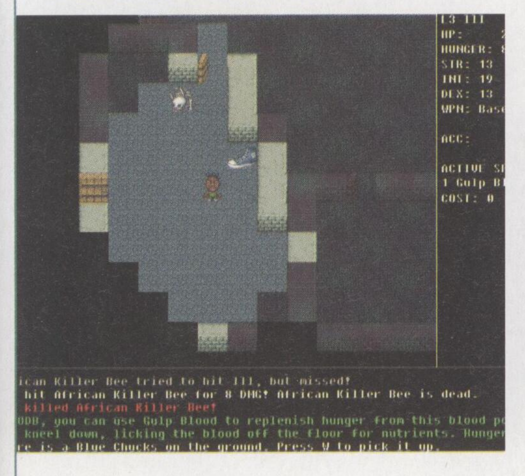
The Sewer Goblet

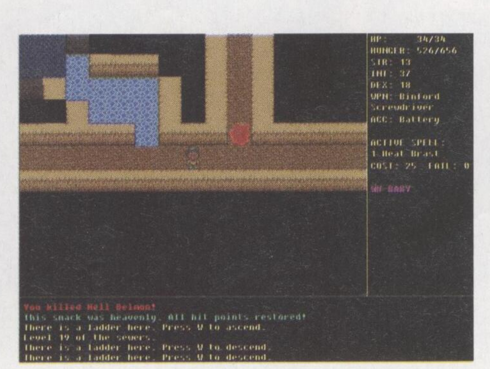
Au commencement, il y avait le jeu vidéo. Puis, parmi de nombreux autres genres, vint le jeu de rôle, plus communément appelé RPG. À l'intérieur même de ce genre naquit un sous-genre : le Rogue-like, inspiré de *Rogue*, un RPG rudimentaire à la limite de l'ASCII qui parvenait toutefois à être extrêmement prenant et immersif. Au commencement était la musique. Puis, parmi de nombreux autres genres, vint le hip-hop, plus communément appelé rap. À l'intérieur même de ce genre naquit un sous-genre : le rap east-coast, dont le Wu-Tang Clan était l'un des plus fiers représentants. Maintenant, imaginez un mélange des deux, et vous obtenez *The Sewer Goblet*, Rogue-like mettant en scène les membres du Wu-Tang (de RZA à Method Man en passant par ODB). Derrière un scénario plus que fallacieux, vous serez invité à choisir l'un des représentants de cette grande famille afin de descendre dans un donjon et de tabasser fantômes, squelettes et autres chauves-souris. Si les ennemis sont tout ce qu'il y a de plus classiques, les moyens d'y procéder sont autrement plus originaux. En effet, même si les structures du Rogue-like sont respectées (inventaire, possibilité de repos, magies, gestion de l'équipement…), c'est le contexte qui va réveiller un peu le genre. Tuer ses ennemis au Uzi, reprendre de la vie avec des sodas, tout est mis en place pour donner un background urbain à un dungeon-RPG bourré d'anachronismes. Au final, on se retrouve devant un soft rigolo comme tout, plutôt bien réalisé qui tient autant de la blague que du vrai travail de développeur. Bravo.

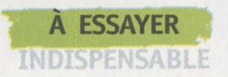


Ce gros naze de Raekwon se fait défourailler par une pauvre abeille ! Method Man aurait tenu, lui.

ODB se demande s'il devrait aller fouiller le cadavre de son adversaire ou récupérer les sneakers. Dur…

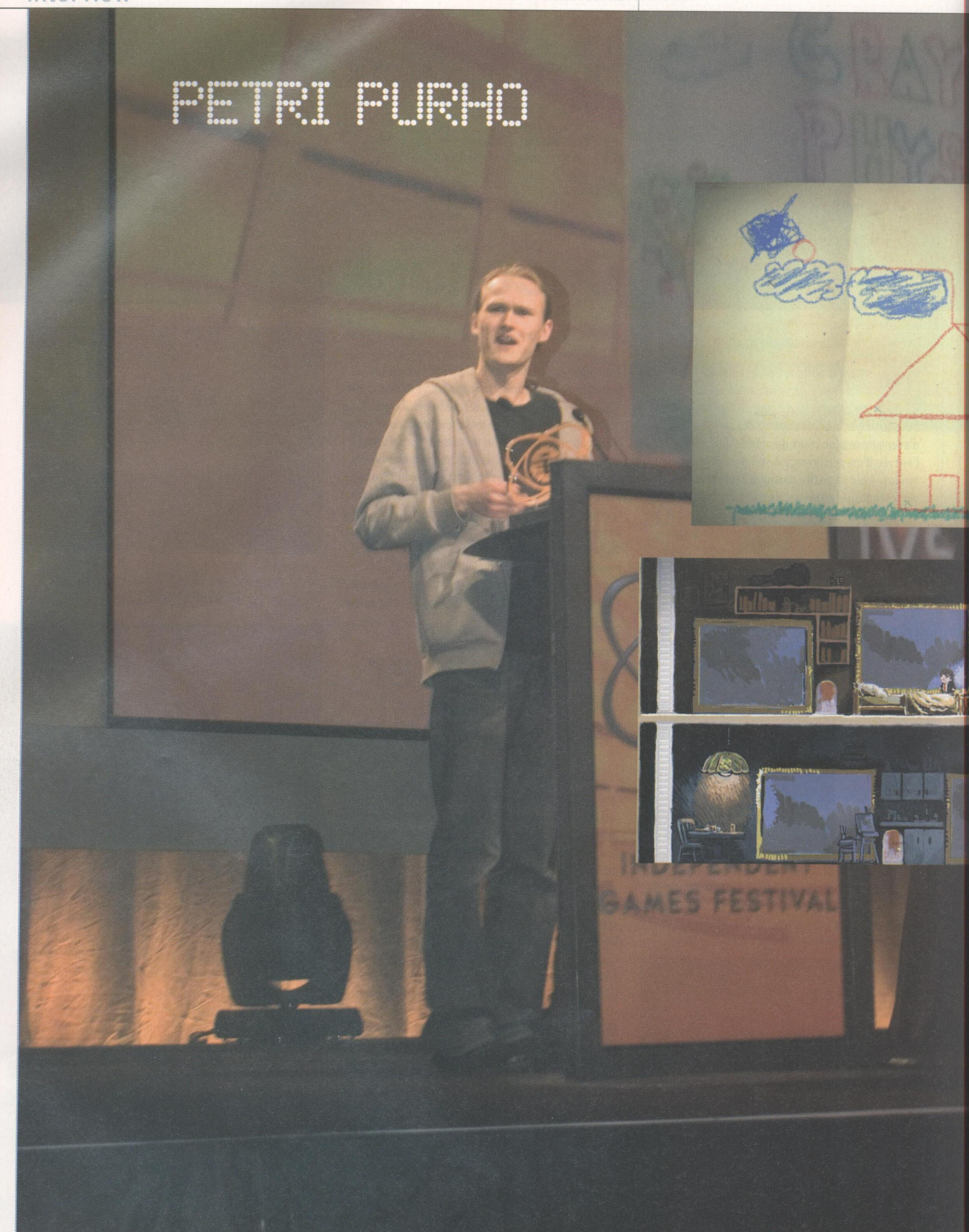




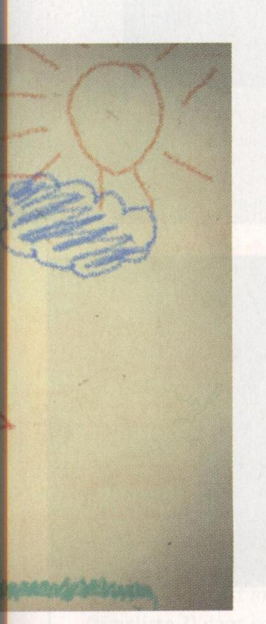


À ESSAYER
INDISPENSABLE

PETRI PURHO



Depuis sa victoire à l'Independent Games Festival, Petri Purho est une star, une vraie. Pour autant, le talentueux Finlandais a su rester simple. Alors on a tapé la discut' avec le créateur du génialissime Crayon Physics Deluxe.



Joystick : Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?
Petri Purho : Je m'appelle Petri Purho et j'ai 24 ans. Je suis le directeur de Kloonigames. Je nettoie également les toilettes de nos bureaux. Ou plutôt les toilettes de mon appartement. Je n'ai pas vraiment de bureau. Je travaille actuellement sur un jeu nommé *Crayon Physics Deluxe*.

Comment as-tu décidé de commencer à développer des jeux ?
J'ai pris cette décision peu après avoir joué à *Super Mario Bros*. Sur la NES. J'avais à peu près 6 ans à cette époque. Après ça, il s'est écoulé pas mal de temps et j'en ai consacré beaucoup à apprendre tous les aspects de la programmation et du développement de jeux.

À ton avis, quelle est la plus belle chose que les jeux vidéo peuvent offrir ?
Je pense que la plus belle de ces choses est que tu peux apprendre pas mal de nuances grâce aux jeux, des nuances qui seraient impossibles à saisir ou très difficiles à comprendre à travers un autre medium. Comme les portails dans *Portal*. C'est un élément assez paradoxal, puisque les portails n'existent pas vraiment. Mais après avoir joué à *Portal*, tu commences à les comprendre et à penser avec eux. C'est la même raison qui me rend très enthousiaste à propos de *Braid*. Il se passe la même chose avec ce jeu, mais au niveau des voyages temporels.

Quel genre de jeux aimes-tu ? Pourquoi ?
Un jeu qui puisse apporter au joueur quelque chose de nouveau et de différent. Pas forcément le plus innovant qu'on ait jamais vu, mais un titre qui possède une personnalité forte.

Qu'est-ce que, selon toi, les jeux indépendants sont capables d'offrir que les grosses productions n'ont pas ?
Du cœur, de la personnalité et du naturel. Les jeux indie ne sont pas noyés sous des effets de bloom, du bump mapping et de la résolution HD. De plus, les jeux indie n'ont pas à être approuvés par une équipe marketing. Les titres indépendants sont personnels et, plus important encore, ils sont funs à jouer.

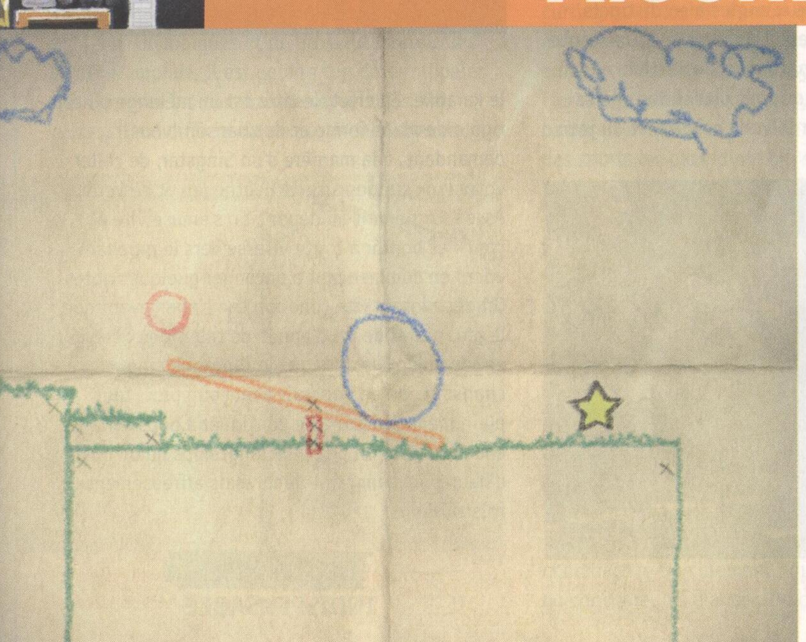
As-tu observé certains changements dans les jeux indépendants ces dernières années ?
Absolument. D'une certaine manière, j'ai l'impression que les jeux de la scène indie sont parvenus à un âge où ils sont capables d'avoir vraiment un impact sur la sphère du gaming tout entière. Et ce, grâce notamment au XBLA, au PlayStation Network, au WiiWare, à Steam, à l'iPhone et à plein d'autres choses. Des espaces comme ceux-là permettent aux créateurs de jeux indépendants de gagner de l'argent. Et ça, c'est un élément réellement très important.



Rencontre avec Petri Purho, Kloonigames

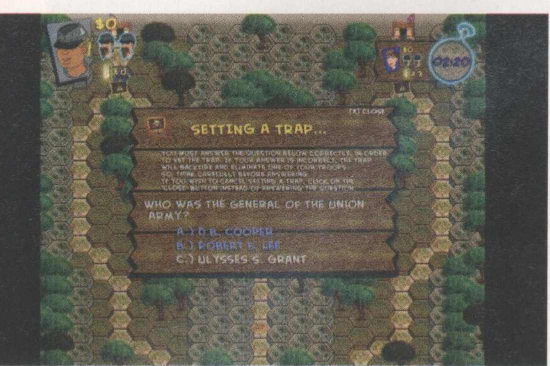


Petri Purho



Avoir reçu le grand prix de l'Independent Games Festival 2008 a-t-il changé ta manière de travailler ?
Pas vraiment. Sauf qu'une fois par semaine, je peux me permettre de manger à l'extérieur (rires).

Si tu en avais l'opportunité, quel jeu développerais-tu que tu n'as pas encore fait ?
Un jeu dont la star serait Bruce Campbell (ndlr : le célèbre acteur américain, héros du film *Evil Dead* de Sam Raimi). Je n'ai aucune idée du jeu dont il pourrait s'agir, mais s'il y avait Bruce Campbell dedans, je voudrais absolument le réaliser.



Voilà le genre de questions auxquelles vous serez souvent confrontées. Ahhh, on fait moins les malins !

> Config mini : Toutes
> Développeur : Bad Milk Games/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://badmilkgames.weebly.com



Comprendre le terrain et ses ramifications sera indispensable pour s'assurer une franche victoire.

Bushwack

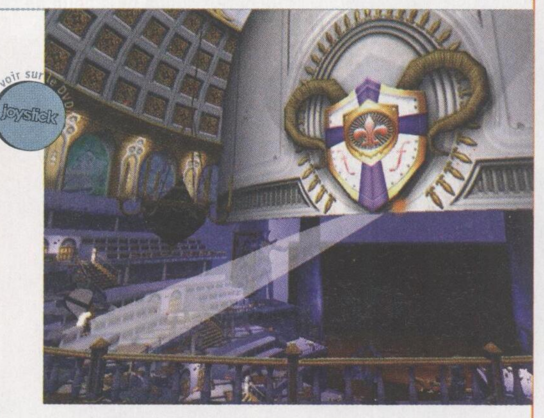
Comme beaucoup de geeks, vous pouvez parfois avoir une affection toute particulière pour certains recoins sombres de la (sous) culture générale. Certains se passionnent pour les fleuves indiens entre 75 et 92 mètres de profondeur uniquement, d'autres seront incollables sur les animaux carnivores à poils drus en Europe continentale entre 1867 et 1912. Alors forcément, on se dit que ça ne sert pas à grand-chose et qu'au final si le geek n'a pas d'ami, on comprend bien pourquoi. Du coup, nous, on va vous apprendre quelque chose qui claque déjà un peu plus en société, et en jouant, qui plus est. Sous la forme d'une sorte de mélange entre le jeu de plateau, le Pac-Man et le quizz, Bushwack testera vos connaissances sur la guerre de Sécession ainsi que sur divers animaux des déserts américains. Si tout est histoire de collecte d'or et de visualisation du terrain, il faudra, au travers d'une maniabilité un peu casse-bonbons, se débrouiller pour récupérer plus d'argent que l'adversaire en quelques minutes. L'originalité de Bushwack vient du fait que chaque action (combat, pose de pièges) ne sera accomplie qu'après avoir répondu à une question sur la guerre civile ou les serpents à sonnettes. C'est donc par la force de l'intellect qu'il faudra raser l'armée ennemie, éviter les animaux sauvages, et s'emparer de toutes les ressources de la map. Et malgré une austérité à pleurer, on se rend compte qu'on est moins idiot après avoir appuyé sur « escape ». Et ça, ce n'était pas forcément gagné.



À ESSAYER
INDISPENSABLE

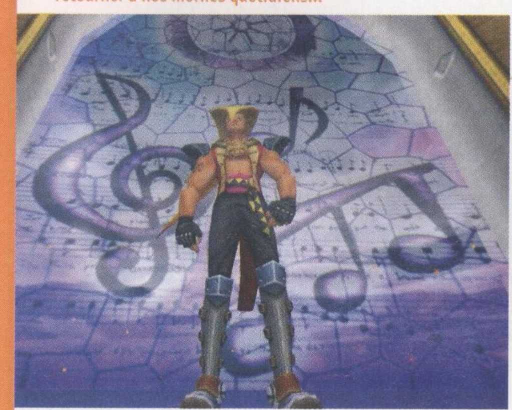
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Treblemakers/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://operaslinger.com

Opera Slinger



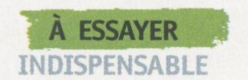
Jeu hybride aussi bien dans son gameplay que dans son design, Opera Slinger vous met dans la peau d'un bel éphèbe dont l'activité principale est le chant lyrique. Forte, le bellâtre en question, se verra confronté à la vilaine Aria, une méchante sorcière qui veut détruire l'opéra de notre héros afin de le transformer en parc d'attractions en l'honneur de Valery Giscard d'Estaing. Oui, c'est faux, mais j'écris ce que je veux et si ça ne vous plaît pas, c'est dehors. Opera Slinger, donc. Le gameplay s'articule autour de deux angles bien distincts. Le premier vous invitera à de la plate-forme toute bête dans un opéra en ruines, dans le but d'atteindre des spots où sont placés des micros afin de pouvoir initier la vraie originalité du jeu : le karaoké. En effet, le titre est un mélange plutôt rigolo de plate-forme et de chanson, vous demandant, à la manière d'un Singstar, de coller votre voix sur des airs de Beethoven et de Verdi. Assez surprenant au départ, on s'amuse vite à courir et bondir à toute vitesse vers le prochain micro en commençant à entonner quelques notes. On déchantera vite (ohohoh) en s'apercevant que le jeu, projet de fin d'année de talentueux élèves en jeu vidéo, ne dure que le temps de cinq chansons. On en voudrait beaucoup plus, tout plein même, histoire de continuer à pousser la chansonnette un peu plus longtemps qu'un quart d'heure. Très amusant donc, mais affreusement frustrant.

Forte, quel bel homme. Dire qu'après l'avoir incarné, il faudra retourner à nos mornes quotidiens...





Il faudra s'époumoner pour suivre la grosse Aria sur certains morceaux difficiles.



> Config mini : Toutes
> Développeur : Silver Spaceship Software
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.silverspaceship.com/static

Lost in the Static

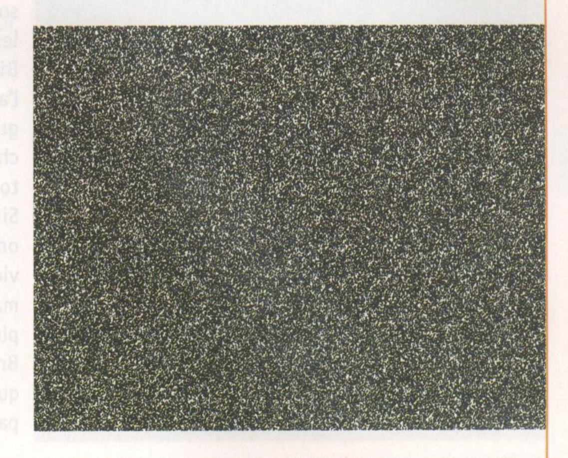
À ESSAYER
INDISPENSABLE

En fait, je peux dire absolument ce que je veux. Ça, c'est le moment du jeu où le héros tue des orphelins.

Krrrsssschhht, hthkkkrrrrssschchkkhkkchtt. Tstssshhhhhrrrshshs, hhrhrrhrhrhshh, shshrhrttt, krrrr. Sssscchhhhhrrrrtttkkkkrrrssssccchhhttkrrrr. Là, tout de suite, je suis sûr que vous imaginez que j'essaye de faire du signe facile, histoire de gagner un peu de temps et de boucler mon article plus vite. Eh bien, c'est faux, mauvaises langues que vous êtes. J'étais en train de vous mimer une partie de *Lost in the Static*. Très simple (simpliste ?) dans son gameplay avec son personnage qui saute de plate-forme en plate-forme en évitant divers ennemis, le jeu est pourtant assez alternatif dans son approche. En effet, tout se joue avec différents niveaux visuels de « neige » (mais si, vous savez, quand vous allumez la télé et qu'il n'y a pas d'antenne), ce qui a pour effet d'irrémédiablement exploser les yeux du joueur et lui filer un mal de crâne dans la seconde. Et pourtant, malgré un jeu pas vraiment passionnant et un gros risque de faire des crises d'épilepsie à chaque instant, on continue, comme hypnotisé par cette impression de lire dans la Matrice. Du coup, j'allume ma télé sans antenne pour voir si je peux décrypter des choses interdites au commun des mortels. Ah, il me reste encore quelques signes avant d'avoir bouclé mon article ? Bon, ben, krrrscccchhhhhhhtttrrrt, kkkrresssscc, stttrrrrkkkkkrrrrr krkrkrssssssskskcchhhhh…



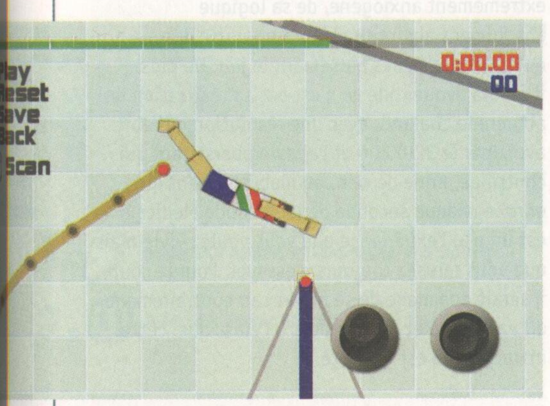
L'écran titre du jeu. Si, si, vraiment. Y a même marqué « New Game » et « Continue ». Je le jure.



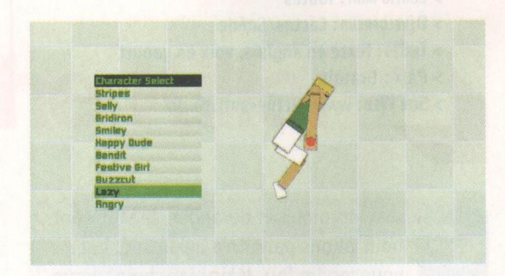
Gymnast

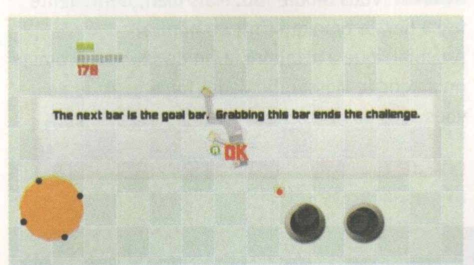
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Walaber
> Textes : En anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://walaber.com/index.php?action=showitem&id=18

En cette période houleuse de Jeux Olympiques et de fraternité autour du monde, il est de bon ton de se rappeler des épreuves les plus banales et inutiles. Oh, certes, il est difficile de ne pas mentionner le curling ou le cheval d'arçon quand on parle de sports ridicules, mais il faudrait voir à ne pas oublier les barres asymétriques. Fières représentantes de la gymnastique, les barres asymétriques sont les composantes de l'un des sports les plus idiots qui soient sur terre. En tout cas, c'est ce que je me disais avant d'avoir essayé *Gymnast*, jeu XNA (donc uniquement jouable avec la manette Xbox 360), et véritable pamphlet sur la triste condition des gymnastes d'aujourd'hui ainsi que sur la pénibilité de leur métier. Absolument imbitable au premier abord, *Gymnast* se distingue par son gameplay utilisant les deux sticks analogiques de la manette 360. Alors que le stick droit servira à manier la position des jambes, celui de gauche concernera les bras ainsi que tous les mouvements de traction. Il faudra donc prendre de l'élan en déplaçant doucement ses jambes de gauche à droite, cherchant le bon moment pour les replier ou, au contraire, les élancer. Du coup, la jouabilité est tout en finesse, et il est très difficile de maîtriser son athlète durant les premières parties. Du coup, on remerciera un tutoriel très bien fait qui explique les bases à tout joueur patient. Comme quoi, les barres asymétriques, c'est quand même pas un truc de fillette.

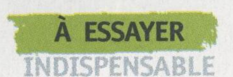


Les replays de vos exploits vous permettront d'apprécier la finesse de vos moindres mouvements.





Très bien fait, le tutoriel est long, mais vaut d'être lu en entier si l'on veut jouer correctement.





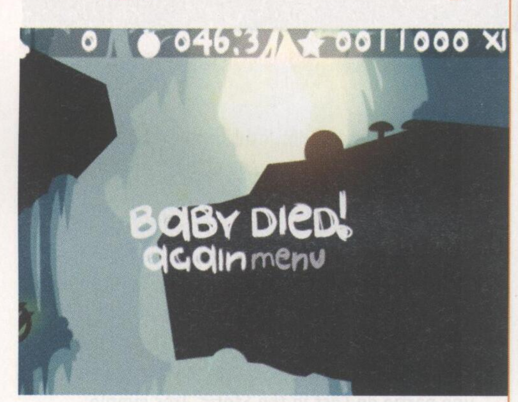
Et la silhouette du bébé vengeur se dessina dans la frêle moiteur de la cambrousse alors que le ptérodactyle… HEIN ?

> Config mini : Toutes
> Développeur : Paul Greasley
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit



My First Skydiving Academy

Jouons un peu à Amélie Poulain en passant en revue quelques petits plaisirs de la vie. Flâner sous un délicat soleil d'été, prendre un bon bain chaud aux huiles essentielles, plonger la main dans un sac de graines et, évidemment, jeter un bébé du haut d'une falaise pour qu'il tue des ptérodactyles ou des chauves-souris en prenant de la vitesse durant sa chute. Ça tombe bien, puisque c'est exactement ce que propose My First Skydiving Academy, véritable simulateur de maltraitance. Le but sera donc de jeter un nourrisson du haut de différentes falaises, chacune étant un niveau distinct avec un score à battre pour passer au niveau suivant. Accompagné par la musique de Top Gun, il faudra éviter les obstacles, le temps de prendre de la vitesse (symbolisée par une aura sous le bébé) pour pouvoir ensuite frapper les différentes bestioles sur le chemin. Bien évidemment, la difficulté vient de l'agencement tortueux des falaises et de certains gros rochers qui se baladent en plein milieu du chemin, stoppant net le bébé et lui faisant perdre toute la puissance acquise durant sa chute. Si les premières chutes sont assez simples, on arrive vite à des descentes relativement vicieuses où scorer correctement devient difficile, malgré la présence de bonus de vitesse rendant plus véloce mais moins précis dans la descente. Bref, un bon moment à passer pour se rappeler que les bébés peuvent aussi être amusants, parfois, à leur manière.



Je me demande encore si des images d'une telle violence devraient être tolérées dans un magazine comme Joystick.

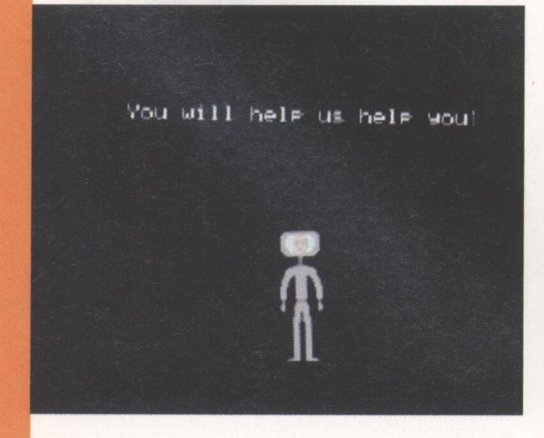
À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Toutes
> Développeur : Cactus/Suède
> Textes : texte en anglais, voix en yaourt
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.cactus-soft.co.nr/

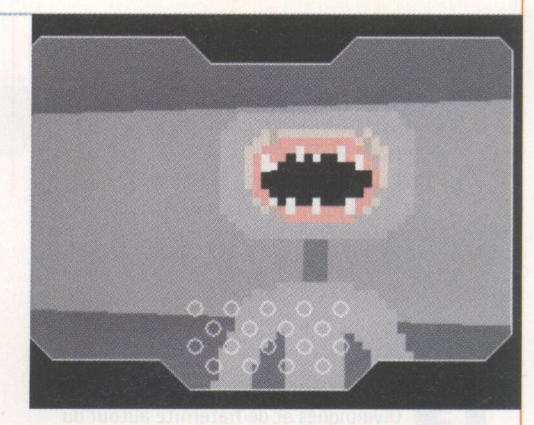
Mondo Medicals

Œuvre atypique et dérangée, le soft dont nous allons parler n'a qu'un seul but : vous rendre fou. Mais bien, hein, genre fou à lier, le type qui finit en hôpital psychiatrique à attendre la fin de ses jours comme on attend le Messie. Du coup, forcément, je ne vous sens pas très chaud pour Mondo Medicals, sorte de simulation de rat de laboratoire à la première personne. Dans le cadre de la recherche contre le cancer, vous êtes invité à participer à toutes sortes de tests d'orientation (ou de désorientation) dans un univers tout de gris et de noir vêtu. Claustrophobe et oppressant, le jeu ressemble plus à un labyrinthe pour rats qu'à un véritable centre de test, avec ses flèches balisant le chemin (parfois à tort), ses murs amovibles et autres surprises disséminées tout au long de votre parcours initiatique. Ce « Portal du pauvre » n'est toutefois clairement pas à mettre entre toutes les mains en raison de son caractère extrêmement anxiogène, de sa logique absolument abstraite et de la maturité des quelques dialogues parsemant le jeu. De plus, il faudra avouer que ce n'est pas sa réalisation qui attirera le chaland, avec une résolution qui doit avoisiner le 320X200 et l'aliasing persistant qui contribue, mine de rien, au malaise latent qui enrobe chaque seconde de jeu. Mondo Medicals est un peu l'expérience que vous voulez vivre mais que vous refusez toujours d'essayer. Pour le coup, il serait dommage de se priver car, contrairement au parachute et autres sauts à l'élastique, cette attraction-là est gratuite.

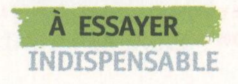
Ça ne vous rappelle rien ? « Aperture Science : We do what we must because we can ».



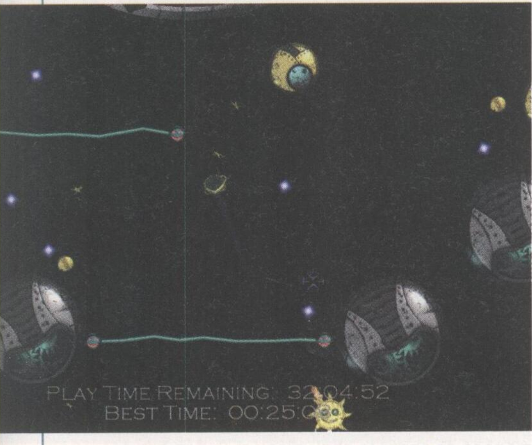




Voici le genre de rencontres charmantes et pourtant inoffensives que vous réserve Mondo Medicals.



INDISPENSABLE



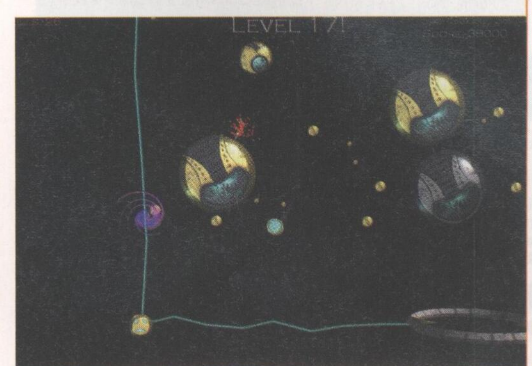
Champs de forces, tourbillons, trous noirs, énormes boules de métal, vous n'êtes pas seul dans l'espace.

> Config mini : Toutes
> Développeur : Ominous Development/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://www.ominousdev.com/games.htm

Strange Attractors

À ESSAYER
INDISPENSABLE



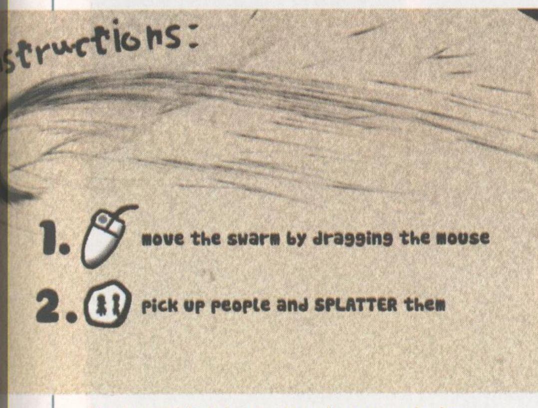


Dans la longue histoire des jeux indépendants, il existe de nombreuses traditions, comme autant de défis que se lancent les développeurs les uns aux autres. Pour certains, il s'agira de faire le meilleur boss possible, tandis que d'autres se focaliseront sur le nombre de salles présentes dans leurs jeux. Pour celui qui nous intéresse, à savoir *Strange Attractors*, il s'agit de la séculaire et fameuse coutume du « Mon jeu ne se joue qu'à un bouton ». Toujours intéressante car forçant les développeurs à un maximum d'imagination, cette limite apporte régulièrement de nombreux jeux malins et sympas à la production actuelle. Dans le cas de *Strange Attractors*, il faudra faire parvenir une petite boule de métal d'un point A à un point B. Même si ça a l'air simple, dit comme ça, il faudra prendre en compte que ladite boule flotte dans l'espace et n'a aucun moyen de propulsion. Sa seule particularité est de pouvoir soumettre sa gravité aux éléments environnants quand elle le souhaite. Du coup, il suffira d'appuyer sur la barre d'espace pour activer la gravité de la boule qui ira se coller à de plus grosses boules errant dans le coin. Niveaux malins et bien pensés, attraction différant selon la taille des objets du niveau, ambiance rigolote (malgré les oppressants cris des humains perdus dans l'immensité spatiale), *Strange Attractors* est un jeu diablement futé, pas trop mal réalisé, et qui mérite le plus grand des respects.

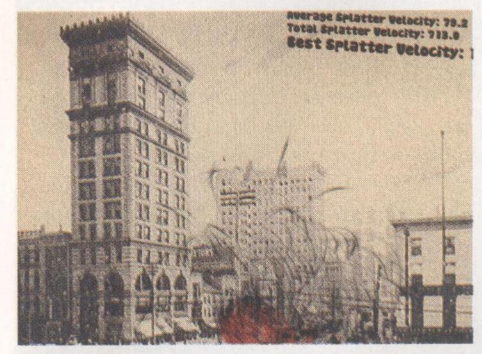
> Config mini : Toutes
> Développeur : Kyle Gabler/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.experimentalgameplay.com/game.php?g=4

Attack of the Killer Swarm

Si vous avez toujours rêvé d'être une nuée mortelle d'insectes volants, entre le Krill de *Gears of War* et un virus mortel, *Attack of the Killer Swarm* pourrait peut-être faire le lien entre votre imagination malade et la possibilité de mettre cette même imagination en application. À vous les joies du massacre de masse, de la destruction désordonnée, du génocide glacial. Dans une ville rappelant fortement un joli Paris du XIXe siècle, vous dirigerez un monstrueux amas de bestioles abattant tout le monde sur son passage et devrez tenter de faire voltiger les passants le plus haut possible afin de devenir un véritable cataclysme ambulant. Pas de score, pas de but, juste le plaisir jouissif de passer à travers les habitants et de les voir s'envoler dans de grandes gerbes de sang. De plus, l'ambiance visuelle et sonore du titre est exemplaire. Entre la nuée elle-même, belle à tomber, et les petits passants très simplistes mais convaincants, on est sous le charme. De plus, la musique, complètement en décalage avec l'action, rend l'ironie de ce titre absolument délicieuse. C'est un petit peu comme regarder un documentaire sur les plus grandes maladies de notre époque (période 1924-1974) en écoutant le dernier album de Lorie ou bien de désosser un animal quelconque en hurlant en latin en compagnie d'une bonne sœur fan d'Herbert Léonard. Un plaisir simple comme on n'en fait plus.



Simple et précis, le but sera juste de massacrer le plus de passants possible. Saine activité.

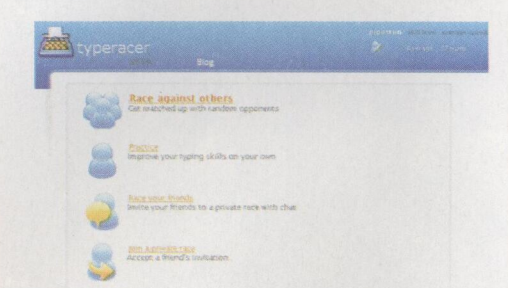


Jouissive, l'animation de la nuée donne vraiment une impression de puissance rarement égalée.

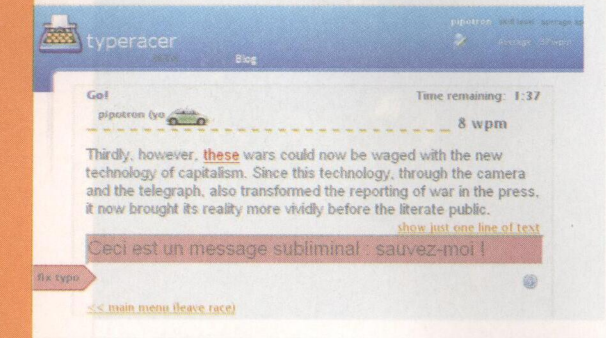
À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Toutes
> Développeur : N.C.
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://play.typeracer.com

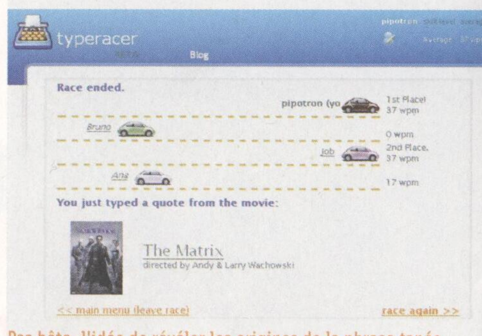
Type Racer



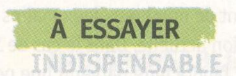
Très sympathique, le jeu permet aussi de s'entraîner avant de se mesurer aux autres.



Il est environ deux heures du matin, j'ai de nombreux textes à rendre, et je me dis subitement que les voies de l'Internet multimédia sont impénétrables. Alors que certaines personnes passent des heures à éditer Wikipedia pour remplir un peu plus la plus grande base de données de savoir humain, d'autres s'amusent à inventer un jeu de courses de voitures où l'on atteint l'arrivée en tapant une texte d'environ 215 signes (soit environ 1/6e de ce texte). Citations de films, paroles de chansons, phrases célèbres, chaque course met en scène une phrase différente, dont la provenance sera révélée à la fin de l'effort motorisé. Alors, oui, c'est idiot, oui c'est moche, mais ça fait perdre un temps fou et ça entraîne à taper de plus en plus vite, ce qui, à l'heure où j'écris ces lignes, me serait bien utile (Yavin menace de sortir le chalumeau si le nombre de textes rendus demain matin ne lui convient pas). On s'amuse donc assez vite à rempiler course sur course contre des adversaires connectés, classements et suivi du profil à l'appui. Petit bémol toutefois, le jeu est en anglais, ce qui n'habituera à écrire que dans la langue de Shakespeare et rien du tout pour nous autres amateurs de cuisses de grenouilles et de camembert coulant. Du coup, moi, ça ne m'avance pas et demain matin, je suis bon pour me faire cramer la plante des pieds. Ce sera « bien moyenâgeux », qu'il a dit. J'ai peur.



Pas bête, l'idée de révéler les origines de la phrase tapée permet d'apprendre en s'amusant.



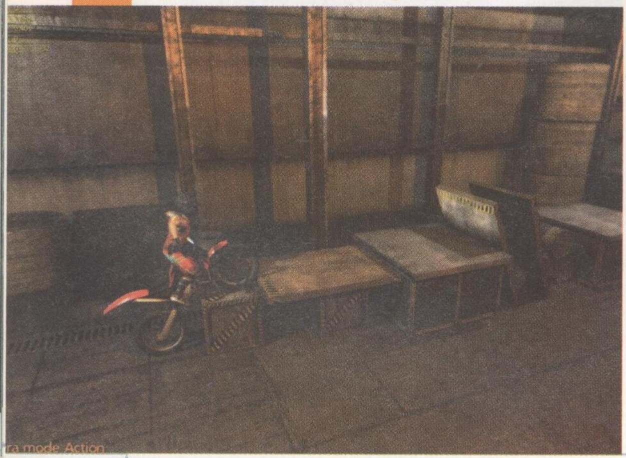
> Config mini : Moyenne
> Développeur : RedLynx/Finlande
> Textes : en anglais
> Prix : 9,99 dollars
> Site Web : www.redlynx.com

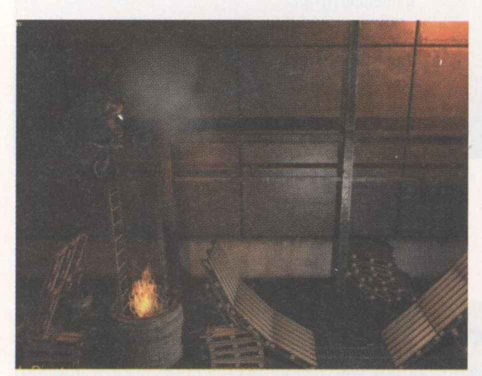
Trials 2 Second Edition

À ESSAYER
INDISPENSABLE

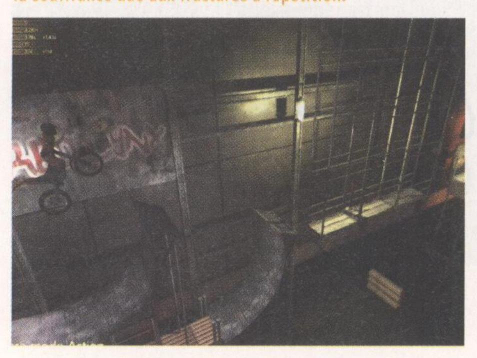
Né il y a quelque temps sous la forme d'un jeu en flash, Trials commence enfin à ressembler à quelque chose. Plutôt joli, carrément jouable, le soft entre dans la cour des grands. Par la petite porte peut-être, mais il compte bien venir s'éclater au banquet avec tous ses copains payants. Fort d'un gameplay simplifié à l'extrême, Trials 2 Second Edition vous mettra dans la peau d'un pilote de motocross qui devra parcourir des circuits urbains très courts et très accidentés. Pneus, planches, échelles, on dirait que toute l'industrie du bâtiment en a après vous et tient à vous rendre la vie dure. Heureusement, tout se manie à la perfection et l'on arrive très facilement à gérer sa vitesse par à-coups ainsi que sa gravité (en se penchant en avant ou en arrière du véhicule). Pour autant, le jeu arrive tout de même à être assez frustrant de par la complexité sauvage de certains tracés demandant autant de maîtrise que de patience. Au-delà des graphismes léchés et aboutis, c'est la physique qui fera pousser des petits cris de douleur aux plus douillets d'entre nous. Chaque chute se regarde avec un plaisir sadique tant la douleur du pilote est perceptible à chaque seconde. Les développeurs ont sûrement conscience de cela puisqu'ils ont inclus un compteur d'os cassés dans l'interface (un peu trop chargée, au demeurant). Dommage toutefois que l'on ne puisse pas voir une jolie infirmière après s'être fait tous ces bobos, cela ferait passer Trials 2 Second Edition de « très bon » à « fantastique ».

Ça n'a l'air de rien de tenter de grimper sur cette petite caisse ? J'aimerais bien vous y voir...





Impossible de se jeter dans le feu pour abréger la souffrance due aux fractures à répétition.





> Config mini : Moyenne
> Développeur : Rolling without slipping/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : https://typo3.digipen.edu/index.php?id=986

Synaesthete

Voxel King

La fin du premier niveau vous confrontera à un boss. Jouer tout en évitant ses tirs est un vrai challenge.

Comme beaucoup de jeux indépendants, Synaesthete fait partie de ces titres dont l'histoire commence par un projet de fin d'études. Les étudiants de chez Digipen (prestigieuse école américaine de jeu vidéo) ont pour habitude de finir leur année avec un projet de jeu un tant soit peu original, dans le fond comme dans la forme. Ce qui est exactement le cas de ce Synaesthete. Croisement hybride et farfelu entre le jeu d'action et le jeu musical, Synaesthete vous plongera dans un univers à la « Tron », tout en grilles néons sur fond noir et autres formes de couleurs dans le plus pur style expérimental. Il faudra alors, sur malheureusement deux niveaux seulement, faire preuve d'une grande coordination car pour survivre, le but sera d'éviter les ennemis tout en jouant à un simili Guitar Hero au milieu de l'écran. Si le début se fait sans heurts, avec peu d'ennemis et des partitions plutôt simples, le tout se corse dès la fin du premier niveau, où le joueur étouffera sous le nombre d'adversaires ainsi que sous la myriade de notes qui tombent au rythme de la musique électro très réussie habillant le jeu. Jouable au clavier comme à la manette, on préférera le premier, beaucoup moins fatigant pour les doigts quand les partitions se feront furieuses. Il faudra donc être très habile et garder la tête froide dans ce simulateur de simulateur, décidément très joli, et bien trop court. Un peu comme moi.



Il est possible « d'oublier » une couleur pour se concentrer sur les deux autres. Pratique et malin.

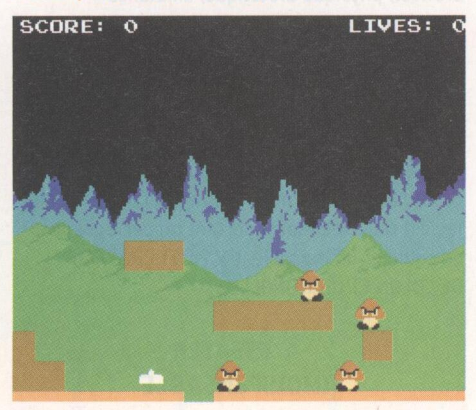
À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Toutes
> Développeur : Farbs
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.farbs.org/games.html

Rom Check Fail

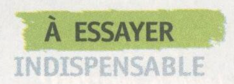
S'il existe des gens qui mènent une vie tout à fait normale, faite de métro, boulot, dodo et de parties de Warcraft 3 en ligne, d'autres ont de gros problèmes psychologiques. J'en veux pour preuve l'extraordinaire ROM CHECK FAIL, forcément issu d'un cerveau malade entre la putréfaction et l'overdose de boissons énergisantes. En gros, vous commencez le jeu comme un jeu de tir habituel, sauf qu'au moment de charger la ROM, le jeu se met à déconner. Du coup, il vous faudra batailler non seulement contre des projectiles mais aussi contre le jeu lui-même. En effet, ce dernier piochera aléatoirement héros et adversaires dans différents jeux et les changera toutes les cinq secondes environ. Entre abattre les fantômes de Gauntlet avec Link ou bien tenter de détruire des « Asteroids » avec PacMan, autant vous dire que ce n'est pas super-facile. Surtout quand, au moment de porter un coup à un ennemi, le jeu changera, rendant l'adversaire bien plus puissant que le héros en question. Bref, on a un peu l'impression de jouer à un jeu complètement malade et schizophrène, et rien que ça, c'est salement drôle. Pas spécialement long, pas varié pour un sou, le jeu surprend toutefois par son côté expérimental et son sens aigu de la référence, même si elle est loin d'être subtile. Comme dirait votre concierge avec son terrifiant sens de l'à-propos : « Il fallait y penser ».

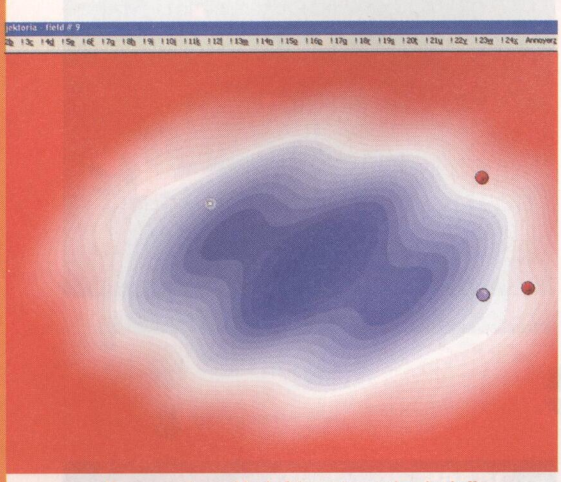
« Bon, alors là, je vais leur mettre trois goombas, et c'est PacMan qui va devoir les bouffer. Hé hé hé. »





« Oh, et puis ensuite, je vais mélanger Zelda et Asteroids. Super ! Quoi ? Déjà 15 bières ? Woah. »

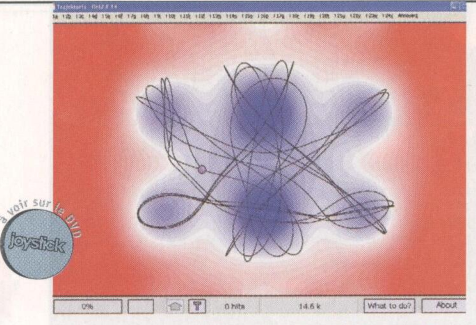



Il sera aussi possible de faire entrer en jeu des balles rouges enlevant des points en touchant le marqueur.

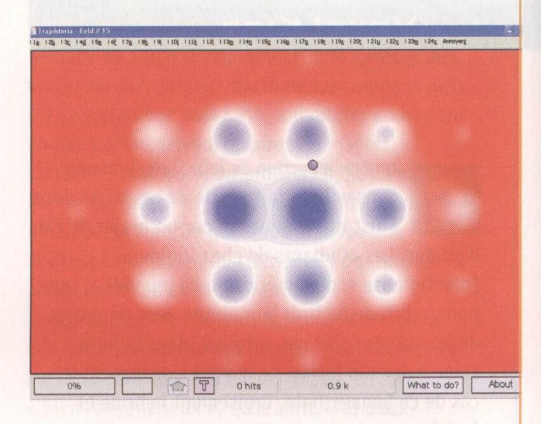
> Config mini : Toutes
> Développeur : Jonax/Suède
> Textes : en anglais
> Prix : 10 dollars
> Site Web : www.jonax.se

Trajektoria

Dans le genre « programme expérimental entre projet de la NASA et véritable jeu vidéo », Trajektoria fait fort. Programmé par le sémillant Jonax, il nous rappelle à chaque instant que la Suède est une terre de contrastes, d'alcools forts, de jolies filles, et de développeurs indépendants tous plus timbrés les uns que les autres. Dans Trajektoria il faudra, à partir de l'orbite d'une balle, deviner son point de chute dans les cinq secondes à venir. Oui, dit comme ça, c'est assez compliqué, mais le concept est très simple.
Il s'agira en fait de posséder un esprit de déduction et de logique assez entraîné pour deviner l'emplacement de la balle dans le temps. Pour aider le joueur malheureux et un peu bêta, il sera possible d'activer une ligne qui suivra les mouvements de la balle, permettant ainsi de garder en mémoire ses « rondes ». Au bout de quatre bonnes déductions, on passe au niveau suivant, qui aura une physique différente et entraînera des mouvements de plus en plus imprévisibles.
Autant dire que si le jeu est assez simple au début, il devient vite éprouvant pour les nerfs, surtout quand on clique pour poser son marqueur et que la balle part presque dans la direction opposée. Visuellement par contre, c'est un peu la tristesse. On a l'impression d'être en face du papier-peint de l'appartement d'un ingénieur des ponts et chaussées, avec une pauvre balle qui tourne dans tous les sens et la seule possibilité de cliquer en guise d'interaction. Un jeu extrêmement austère, donc, et qui ne plaira pas vraiment à tout le monde.



L'utilisation du « tracker » peut aboutir à de véritables oeuvres d'art. Une autre vision de l'art.



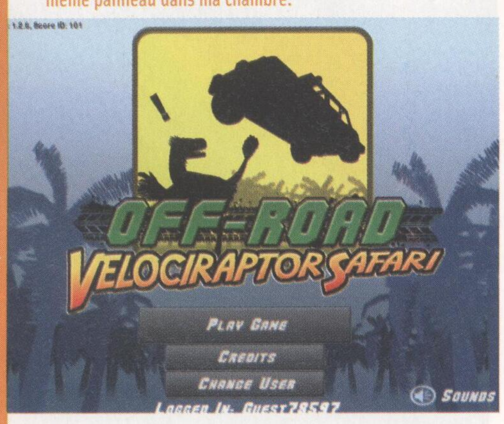
À ESSAYER
INDISPENSABLE

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Flashbang Studios/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://raptorsafari.com/

Off-Road Velociraptor Safari

Je dois avouer que dès la première évocation de ce jeu, mes spider-sens de jeux idiots se sont mis en alerte. Déjà qu'un jeu contenant des raptors m'interpelle forcément, un jeu où un colon raptor à monocle monte dans sa jeep pour éliminer d'autres dinos me fait frétiller de haut en bas. Le but est donc simple. Il faudra, dans un temps limité, capturer le plus de raptors possible à bord de son véhicule. Si, pour tuer les importuns, le plus simple est encore de leur rentrer dedans (ralenti dramatique à l'appui), il faudra sortir la chaîne dotée de sa boule à pointe pour accrocher les bestioles et les ramener à la base. Attention toutefois, la jeep est fragile et des chocs trop violents à répétition l'amèneront à se détruire. Il faudra donc garder un œil sur les différents bonus jonchant le terrain de jeu (ouvert) pour faire un bon score. Bien que le concept seul du jeu suffise à en parler ici-bas, c'est la finition du produit qui frappera le joueur. Graphismes impressionnants pour du jeu en browser, physique drolatique, ambiance complètement barge, possibilité de collecter des « succès » (tuer 20 raptors en une partie, faire un saut de 150 mètres), bref, c'est du bonheur en barre (de rire) du début à la fin. Les développeurs travailleraient d'ailleurs sur une suite, astucieusement nommée « Jetpack Brontosaurus ». Et puis, mince quoi, le héros du jeu est un vélociraptor portant un petit chapeau de colon et un monocle. UN PETIT CHAPEAU DE COLON ET UN MONOCLE !

Le logo est juste surpuissant d'idiotie. Je veux exactement le même panneau dans ma chambre.







Et le vélociraptor effrayé prend la fuite devant l'inéluctabilité de son funeste destin. Snirfl.

À ESSAYER
INDISPENSABLE



Voilà le genre de questions à poser quand ça commence à déraper, histoire de bien plomber l'ambiance.

> Config mini : Moyenne
> Développeur : Procedural Arts/États-Unis
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.interactivestory.net

Façade



Oh. Voilà les regards qui indiquent que le lancer de vaisselles est proche, tirez-vous !



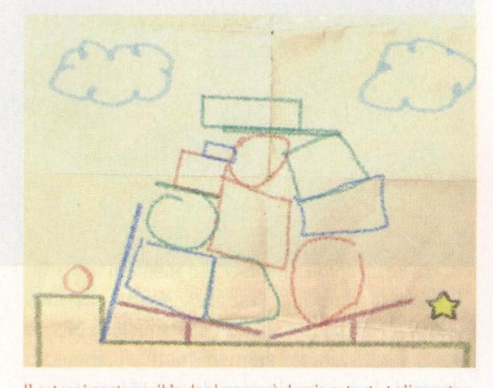
Plus proche de l'expérience que du jeu à proprement parler, Façade est une simulation de comportement social. Le héros du jeu, c'est vous, et votre manière de penser ou d'agir aura une incidence directe sur la suite des événements. Vous arrivez chez deux amis qui vous ont invité à dîner. Léger souci : alors même que vous arrivez, notre gentil couple d'hôtes commence à partir en vrilles. En gros, vous allez devoir gérer une scène de ménage en direct, avec tout ce que cela implique de silences gênants et de « je reviens, je vais voir si elle s'est calmée depuis qu'elle s'est enfermée dans la cuisine ». Via une interface vous demandant d'écrire toutes vos paroles, la liberté est totale. Vous voulez insulter Trip, votre hôte ? Proposer un plan à trois à sa femme ? Tenter de rabibocher le couple pour profiter de ce foutu dîner pour lequel on vous a sorti de chez vous ? Tout est possible. Les réactions de notre petit couple modèle s'adaptent à votre comportement. Les protagonistes réagissent parfois de manière agréablement surprenante, et il est impressionnant d'assister à une crise dans un couple prêt à exploser. Attention toutefois, toutes les commandes doivent s'écrire en anglais et comme tout se passe en temps réel, il vaut mieux savoir taper rapidement au clavier et être à l'aise avec la langue de Shakespeare – à défaut de l'être avec celle de Molière. Expérience courte mais fascinante, quoi qu'il en soit.

À voir sur le DVD Joystick

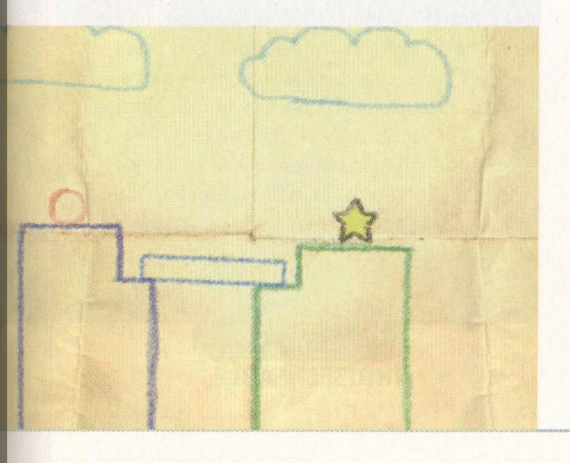
À ESSAYER

INDISPENSABLE

Crayon Physics

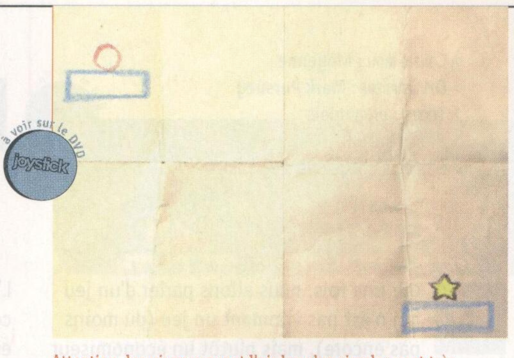


Il est vraiment possible de s'amuser à dessiner tout et n'importe quoi, ce qui est toujours agréable.



> Config mini : Toutes
> Développeur : Kloonigames/Finlande
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : www.kloonigames.com/blog

À voir sur le DVD Joystick

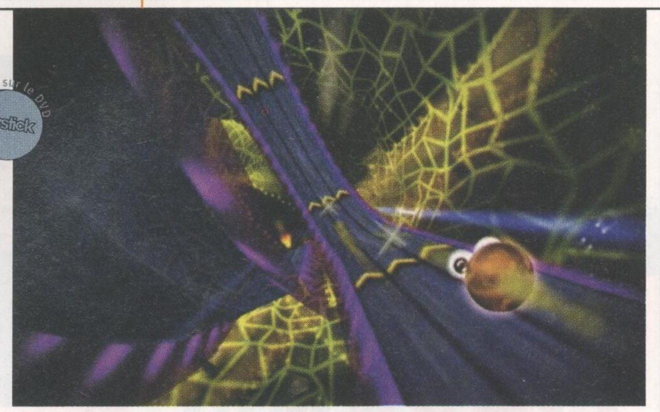


Attention, les niveaux ayant l'air les plus simples sont très souvent les plus difficiles et vicieux.

Beaucoup plus proche du laboratoire que du jeu à proprement parler, Crayon Physics est une petite pépite de zénitude et de « choupinetterie ». Le but est simple : il faut aider une petite balle à rejoindre une étoile dans divers niveaux. Pas vraiment passionnant, me direz-vous. Mais ça, c'est parce que vous êtes un peu bête. Et que vous ne m'avez pas laissé finir. Parce que si dans « Crayon Physics », il y a Crayon, il y a surtout Physics. En effet, ce sera à vous de dessiner passerelles et plates-formes pour amener la balle à bon port. Aussi idiot, facile et « sooooo 1999 » que ça puisse en avoir l'air, le jeu devient vite hypnotique. Peut-être est-ce dû à son esthétique Crayola adorable, ou à sa musique douce et apaisante ? Toujours est-il que le tout fonctionne très bien. On se prend vite à essayer de finir chaque niveau en dessinant le moins de formes possible, tout en pestant devant une physique aussi… logique. Habitué aux jeux à la physique idiote ou défaillante, le joueur hurlera sa joie devant des comportements simples mais d'une grande justesse. Il est très rare de se retrouver face à un bug idiot ou des problèmes de collisions entre les différentes formes, et autant dire que pour un petit projet tenu à bout de bras par un pauvre Finlandais isolé dans son garage, c'est déjà un petit exploit. À noter que la version disponible sur le DVD est un prototype qui sert juste de mise en bouche pour Crayon Physics Deluxe, version finale qui, elle, sera payante.

À ESSAYER

INDISPENSABLE



Ah ! Ben, visuellement, on est dans le psyché à fond les ballons, pas loin des productions Jeff Minter.

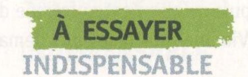
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Alpha72 Games
> Textes : en anglais
> Prix : 16,95 euros
> Site Web : www.alpha72.com/Chromadrome2/chromadrome_2.htm

Chromadrome 2

Si la saga F-Zero avait dû mettre la clé sous la porte et revoir son budget à la baisse, elle serait sûrement devenue ce qu'est Chromadrome 2. On enlève les ennemis, on remplace les effets graphiques par un plugin de visualisation pour Winamp et… roule ma poule. Bon, vu qu'un vaisseau, ça coûte cher, on va le remplacer par une petite boule toute mignonne avec de gros yeux bien cartoon. Au final, si le jeu de Nintendo manquait de budget, il ne resterait qu'un track design intéressant, à base de vitesse exacerbée, trous dans la piste et autres loopings rigolards. Du coup, Chromadrome, c'est un peu ça, mais c'est même plus. Se jouant à la souris, le titre demandera des nerfs d'acier pour réussir à faire un maximum de points pour chaque niveau. Tout va très vite, on est encouragé à passer sur les accélérations, et les trous et autres murs apparaissent à l'écran de manière vicieuse et sale. Au final, ça ne ressemble pas du tout à F-Zero, mais ça me faisait une belle introduction, et ce n'est pas plus mal. Par contre, la difficulté est toujours au rendez-vous, et même si le bonhomme que l'on dirige est super-mignon, on fulmine un peu de temps en temps parce qu'on vient de rater un niveau à deux doigts de la ligne d'arrivée. Pour la vingtième fois. Heureusement, la musique à la Jean-Michel Jarre et les bruitages rigolos permettent de ne pas oublier que ce n'est qu'un jeu, histoire de ne pas ruiner ce bel écran à 400 euros en le balançant contre un mur.



Tremplin et autres dénivelés apportent de la vitesse, ce qui peut être un mal comme un bien.



INDISPENSABLE

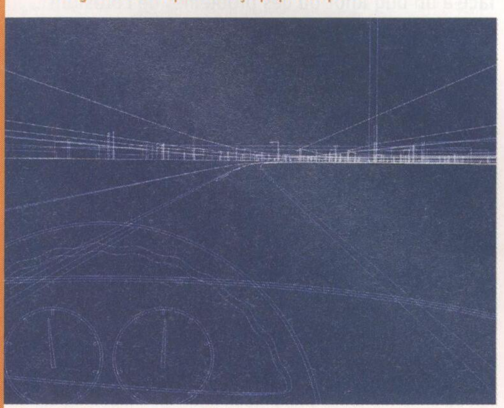
> Config mini : Moyenne
> Développeur : Mark Pursuey
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://drivey.com/



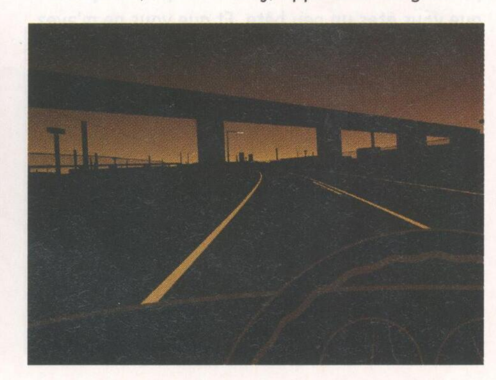
Drivey

Pour une fois, nous allons parler d'un jeu qui n'est pas vraiment un jeu (du moins pas encore), mais plutôt un économiseur d'écran interactif de luxe. Au volant d'un véhicule anonyme sur une route qui pourrait très bien être le périphérique de Sin City, vous vous baladerez comme vous le sentez, soit en mode automatique (le véhicule reste sur un rail), soit vous-même.

Pour les nostalgiques de la Vectrez, un mode fil de fer est également disponible. Ça pique un peu.



L'intérêt de l'objet, en plus de son aspect complètement fascinant à la limite de l'hypnose, est d'être paramétrable et ce de nombreuses manières. Choix de l'environnement, palettes de couleurs, ajout ou non d'autres véhicules, zooms, de nombreuses options seront disponibles pour les joueurs souhaitant s'endormir paisiblement devant un décor crépusculaire multicolore de bien belle facture. Malheureusement, ce non-jeu a de grandes chances de rester à l'état embryonnaire. La faute a son auteur, Mark Pursuey, apparemment grand adepte de la procrastination devant l'Éternel. Maintenant, il est toujours possible d'inonder sa boîte mail d'insultes et de menaces, mais je doute de l'efficacité du projet. Quoi qu'il en soit, on est en face d'un véritable ovni relaxant. Cela coûte toujours moins cher que des somnifères tout en étant beaucoup moins dangereux et bien plus joli. De plus, Drivey est aussi disponible en économiseur d'écran traditionnel, si vous préférez ne pas crouler sous le poids de la responsabilité qu'incombe le nombre affolant de paramètres de cet excellent soft.





Avec ce travail sur le monochrome et une teinte mercurochrome, on se croirait vraiment à Sin City.



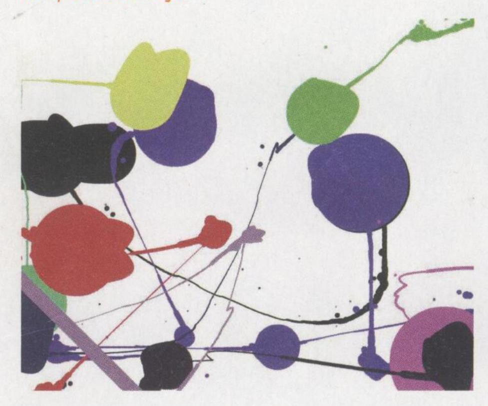
INDISPENSABLE

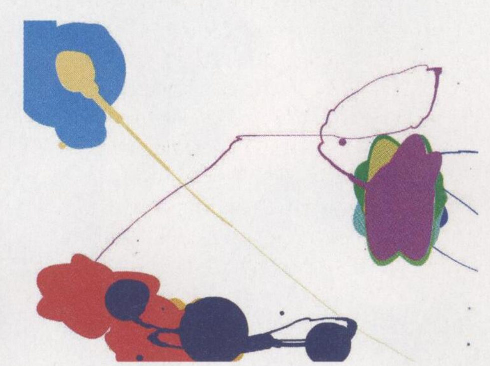
> Config mini : Toutes
> Développeur : Miltos Manetas
> Textes : en anglais
> Prix : 6,50 euros
> Site Web : www.jacksonpollock.org

Jackson Pollock

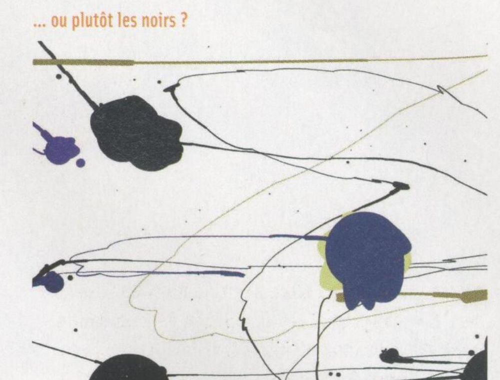
Vous vous sentez la fibre d'un grand peintre, mais n'avez pas vraiment envie de repeindre votre appartement de toutes les couleurs ? Qu'à cela ne tienne, oubliez vos tubes de gouache et votre aquarelle, c'est sur votre PC que ça se passe. Le principe est simple comme bonjour : on met à votre disposition une toile vierge, semblable à une page blanche sur votre navigateur. À vous de créer la peinture abstraite de votre choix en déplaçant la souris sur la surface et en cliquant de temps à autre pour changer de couleur. Rouge, bleu, vert, noir : vous générez des traces aux formes irrégulières, plus ou moins denses en fonction de la vitesse à laquelle vous vous déplacez.
Si au début, les résultats n'ont rien de probant, on s'amuse aussitôt.
Puis, à force d'apprentissage, on commence à esquisser des traits plus harmonieux et l'on tente de préserver une certaine proportion dans les couleurs. Le plus dur sera de savoir s'arrêter au bon moment, avant d'obtenir une bouillie de couleur indigeste. Si vous voulez ensuite immortaliser votre oeuvre, vous pouvez prendre une capture d'écran et mettre votre peinture en fond d'écran, ou encore l'envoyer à vos amis ... si vous n'avez pas peur du ridicule ! Bref, Jackson Pollock est un jeu (ré)créatif de très belle facture et particulièrement original. On en redemande !

Vous préférez les rouges...





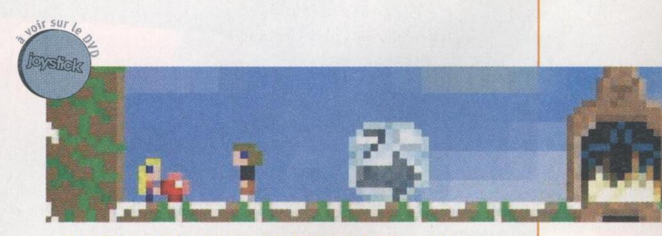
... ou plutôt les noirs ?



À ESSAYER
INDISPENSABLE

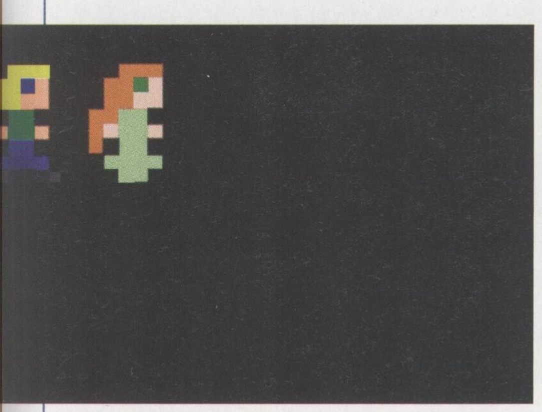
> Config mini : Toutes
> Développeur : Jason Rohrer
> Textes : en anglais
> Prix : Gratuit
> Site Web : http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/

The Passage

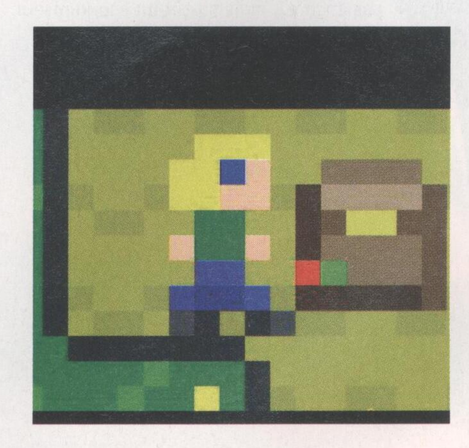


L'expérience de jeu diffère radicalement à chaque partie, selon les choix empruntés.

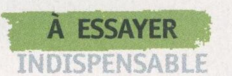
Au premier coup d'oeil, certains jeux ne donnent pas vraiment envie qu'on s'y attarde. Avec ses graphismes pixellisés en 256 couleurs, The Passage fait partie de cette catégorie. Pourtant, derrière ses airs particulièrement austères se cache un jeu singulièrement émouvant et doté d'une rare profondeur. En quoi consiste The Passage ? Simplement à traverser un niveau composé comme s'il s'agissait d'une vie. Au fur et à mesure que l'on marche, le temps passe. Notre personnage commence à vieillir. Sur sa route, il fait quelques rencontres. Certains choisissent de l'accompagner un bout de chemin avant de le laisser continuer seul. Est-ce un jeu ou une fiction interactive ? Difficile de trancher. Ce qui est sûr en revanche, c'est que The Passage possède tous les ingrédients pour émouvoir celui qui accepte de se mettre dans l'ambiance. Guider son personnage de la vie à la mort dans un niveau aussi linéaire que chacune de nos existences est un exercice troublant. Ici, pas de power-up, pas d'interaction avec le décor, mais juste l'expérience de faire défiler la vie de son propre avatar sous ses yeux. Bref, The Passage, c'est un peu l'histoire de nos vies à tous. Une idée très simple, mise en scène avec tact.



Ne serait-ce que pour ses graphismes, The Passage s'adresse avant tout aux curieux.



À recommander à ceux qui chercheraient dans les jeux vidéo la possibilité de réfléchir sur leur propre existence.

À ESSAYER

INDISPENSABLE



JONATHAN MAK

> Déjà célèbre pour Everyday Shooter, Jonathan Mak (www.queasygames.com) n'en est pourtant pas à son premier jeu. On lui doit aussi ToJam Thing, Fiveonefivefour et Gate 88. Inspiré par des titres tels que Warning Forever ou Homeworld, Jonathan consacre souvent une place centrale à la musique dans ses jeux. Sa dernière réalisation (distribuée sur Steam et Playstation 3) l'a propulsé en tête du mouvement indie actuel. Il se présente comme une personne normale ayant pour ambition de créer des jeux.

Jonathan Mak L'outsider

Jonathan Mak

Joystick : Comment en es-tu venu à réaliser des jeux ?
Jonathan Mak : J'ai toujours aimé les jeux en général et je forçais tout le temps mes frères à jouer à des jeux avec moi. Un jour, j'étais alors au collège, j'ai rencontré quelqu'un qui savait écrire des programmes. J'ai passé le reste de la journée à lui poser la même question sans jamais m'arrêter : « Ainsi, tu sais écrire des jeux ? ». Après cet épisode, je me suis mis à passer chacune de mes journées à programmer.

À ton avis, quelle est la plus belle chose que les productions vidéoludiques sont capables d'offrir ?
Wow ! Voilà une question à laquelle il est impossible de répondre ! Je pense que lorsqu'une belle chose survient, cela n'a rien à voir avec les caractéristiques. La beauté est partout et s'avère inquantifiable. Ce que j'aime le plus dans ce médium est de pouvoir faire des choses qui m'impliquent personnellement (l'audiovisuel) et de pouvoir rassembler ces éléments en un ensemble simple et concis. Je peux alors jouer avec cet ensemble et voir comment chaque partie (effets visuels, audio, gameplay) influe sur les autres. Par ailleurs, rassembler tous ces éléments en un seul ensemble implique énormément de travail !

Quels sont tes goûts en matière de jeux ?
J'ai joué à bien peu de jeux dernièrement, me sentant à chaque fois coupable dès que je ne travaillais pas. Sinon, je joue généralement à tous les types de jeux, à l'exception des RPG et des MMO. J'apprécie en général les jeux non linéaires au niveau du détail, par opposition à ceux qui sont non linéaires à un niveau global. Ce qui veut dire que j'aime les jeux qui me disent exactement quoi faire mais ne me mettent pas en situation de contrainte. Certains jeux de tir, comme *Parsec47*, ont cette qualité : toujours permettre au joueur de décider où déplacer son vaisseau et à quel moment attaquer ou esquiver.
Je laisse aussi de côté ces jeux qui se posent plus comme des films, où l'on ne peut prendre que peu de décisions. Certains jeux se situent cependant entre les deux et proposent des expériences vraiment fun, comme *Dino Run* ou *Gamma Bros* de PixelJam Games.

Quelle est la force des jeux indie selon toi ? Et leur faiblesse ?
Être indépendant du marché est un peu à double tranchant. Si tu es 100% indépendant et ne prends pas garde à ce que les gens pensent de tes créations, alors la qualité de ton travail risque d'en pâtir. Il faut prendre garde à ne pas devenir auto-complaisant.



Une des nombreuses transformations de l'héroïne.



Tout simplement magnifique.

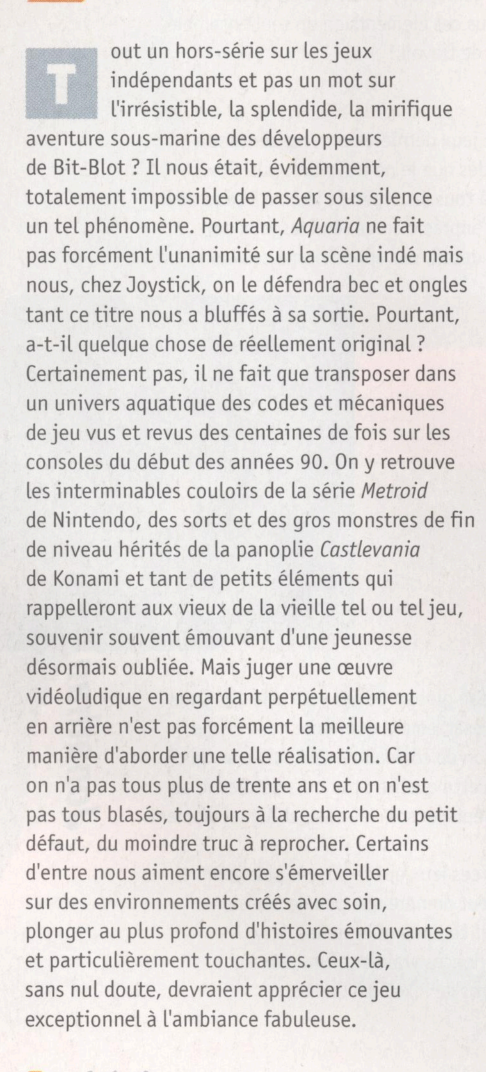
- > Config mini : Moyenne
- > Développeur : Bit-Blot
- > Textes : en anglais
- > Prix : 30 dollars
- > Site Web : www.bit-blot.com/aquaria

Aquaria

À ESSAYER

INDISPENSABLE

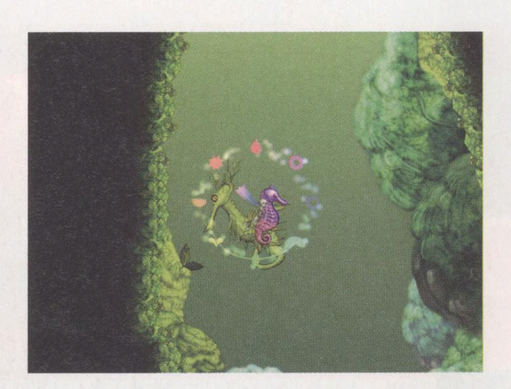
Tout un hors-série sur les jeux indépendants et pas un mot sur l'irrésistible, la splendide, la mirifique aventure sous-marine des développeurs de Bit-Blot ? Il nous était, évidemment, totalement impossible de passer sous silence un tel phénomène. Pourtant, *Aquaria* ne fait pas forcément l'unanimité sur la scène indé mais nous, chez Joystick, on le défendra bec et ongles tant ce titre nous a bluffés à sa sortie. Pourtant, a-t-il quelque chose de réellement original ? Certainement pas, il ne fait que transposer dans un univers aquatique des codes et mécaniques de jeu vus et revus des centaines de fois sur les consoles du début des années 90. On y retrouve les interminables couloirs de la série *Metroid* de Nintendo, des sorts et des gros monstres de fin de niveau hérités de la panoplie *Castlevania* de Konami et tant de petits éléments qui rappelleront aux vieux de la vieille tel ou tel jeu, souvenir souvent émouvant d'une jeunesse désormais oubliée. Mais juger une œuvre vidéoludique en regardant perpétuellement en arrière n'est pas forcément la meilleure manière d'aborder une telle réalisation. Car on n'a pas tous plus de trente ans et on n'est pas tous blasés, toujours à la recherche du petit défaut, du moindre truc à reprocher. Certains d'entre nous aiment encore s'émerveiller sur des environnements créés avec soin, plonger au plus profond d'histoires émouvantes et particulièrement touchantes. Ceux-là, sans nul doute, devraient apprécier ce jeu exceptionnel à l'ambiance fabuleuse.



Eau bénite

Pour ne rien vous cacher, le début de l'aventure est chiant. Profondément chiant (ça se passe sous l'eau, après tout). Les quelques minutes enthousiasmantes du départ, bercées par une jolie mélodie, se transforment vite en cauchemar. Des kilomètres d'exploration, à se perdre, à buter sur des impasses ou à se faire exploser connement par un ennemi trop fort pour soi risquent bien d'avoir raison de joueurs pourtant aguerris. Mais ne désespérez pas, accrochez-vous et, une fois cette (trop) longue introduction dans l'univers d'*Aquaria* passée, vous ne pourrez qu'apprécier la maestria de ses créateurs. Vous aurez alors l'impression de voler plus que de nager, vous effectuerez des acrobaties à vous filer le tournis et affronterez des créatures terrifiantes, d'une taille parfois colossale, gardiennes de nouvelles capacités toujours plus bluffantes. Au fil de l'histoire, vous apprendrez aussi de nouvelles choses et gagnerez rapidement le droit de traverser ce monde gigantesque sans nécessairement tout vous taper à la nage. Ainsi, vous en apprendrez toujours un peu plus sur le passé de l'héroïne, pierre angulaire d'un scénario distillé par petites touches mais d'une saveur incomparable. Et vous n'en décrocherez plus. Jamais.







Attendez d'entendre les musiques.

